1998年5月1日発行（毎月1回・1日発行）第4巻第5号／通巻36号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊 NEO・GEO FREAK

ネオジオフリーク

HYPER NEOGEO 64

5
1998
590yen
月号 芸文社



リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS
特別付録
スペシャルポスター

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

★全キャラ技解析&対人戦講座&コンビネーションアタック一覧

メタルスラッグ2
ブレイジングスター
ザ・キング・オブ・ファイターズ京

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へ、燃えたろ?"


闘いが俺を強くする。
©SNK 1998
NEOGEOはSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03（5275）6200 大阪☎06（339）0110［AM9:00〜PM5:00］※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp



The Future Is Now
SNK
サウスタウンに新たな参戦者[THE NEWCOMERS]現る!
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
TM
ネオジオ専用ロムカセット 4月29日発売予定 価格32,000円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!



Nintendo GAME BOY
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
通信ケーブル対応(対戦)
ゲームボーイ専用カートリッジ
熱闘 DEADHEAT FIGHTERS
リアルバウト餓狼伝説 SPECIAL ™
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
NOW ON SALE 価格:3,980(税別)
ゲームボーイ初!?「2ラインシステム」を実現!
手前、奥というライン(戦闘フィールド)が存在し、相手の攻撃を事前に察知し、ライン移動で攻撃をかわし、反撃に持ち込む。
オリジナル同様、「コーナーバトル」を再現!
バトルフィールドの両サイドに障壁を設けて、相手に連続技を決め、障壁も破壊させると、相手を気絶させ行動不能にする事ができる!
熱闘 キング オブ ファイターズ'96
価格 3,980(税別)
©SNK 1996 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1997
大好評発売中

NEO·GEO FREAK 5月号

★=プレゼントのあるページを表しています
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)

声優インタビュー

大塚明夫（おおつかあきお）

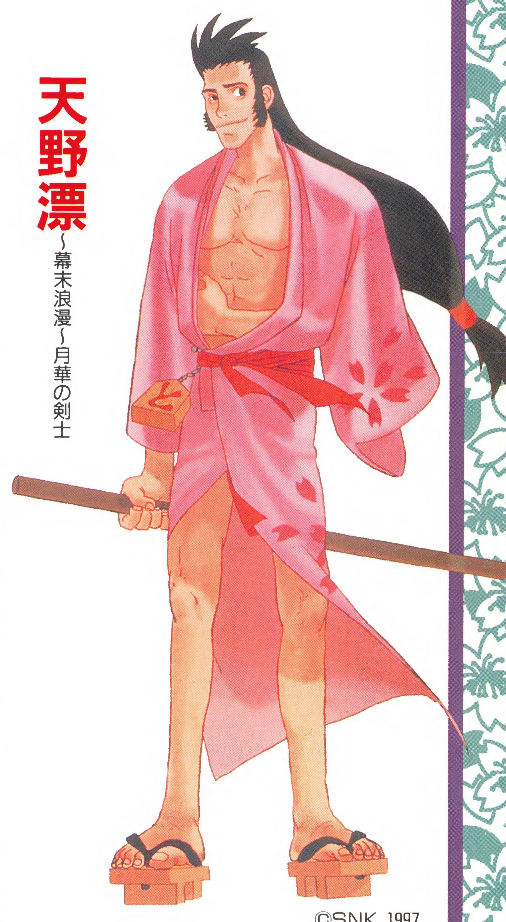
天野漂は僕が演るのが一番いいと思ったんです！

本誌での攻略は終了してしまったけど、ちまたじゃまだまだ熱い『月華の剣士』！ その『月華の剣士』で、SNK史上前代未聞の遊び人・天野漂を演じている大塚明夫さんにインタビューしてきたぞ！



大塚明夫

誕生日：1959年11月24日
血液型：B型
出身地：東京都
身長：182cm
趣味：競馬、麻雀
特技：牽引免許、空手
担当ネオジオキャラとゲーム名：天野漂（～幕末浪漫～月華の剣士）
その他の仕事：
アニメ／『紅の豚』(カーチス)、『ふしぎの海のナディア』(ネモ船長)、『ムーミン』(パパ)、『怪盗セイントテール』(飛鳥刑事)、『新機動戦記ガンダムW』(ナレーション)、『中華一番！』(チョウユ)
外画／『ラストアクションヒーロー』(アーノルド・シュワルツェ・ネッガー)、『レオン』(ジャン・レノ)、『沈黙の戦艦』(スティーブン・セガール)
その他／KOFシリーズラジオドラマ（ナレーション）



天野漂
～幕末浪漫～月華の剣士

俳優になった人生の転換期に女性の影あり!!

――この世界に入ったきっかけを教えてください。

「女性がきっかけでしたね。男の人生の転換期には必ず女性の影ありってことで（笑）。

まあ、その女性の影響というか、彼女に対する意地みたいなのもあって、気がついたら芝居の世界に足を踏み入れていました。

それまではちゃんと堅気の仕事をして、厚生年金に入っていたんですけどね。男が女性に対して意地を張るというのは、だいたい方向を間違うらしいです（笑）」

1日中肉体労働と手下1役の給料が同じだった!?

――声優の仕事をはじめたきっかけはなんですか？

「声優の仕事をはじめたのは、単純に貧困に耐え切れなくなってですね。小さな芝居ばっかりやっていたんじゃ、とってもじゃないですけど生活ができないんですよ。

だからアルバイトをしながら、貧しい生活をしてたんです。

でも、ある時、貧しい生活の影響か、自分の気持ち自体も、貧しくなりはじめてることに気づいたんです。その時に〝こりゃいかん。このままでは貧乏臭い役者になってしまう!!〟という危険を感じたんですよ。それで慌てて、この世界に飛びこんで、声優としての仕事をするようになりました。

それに、朝の8時から夕方5時まで一日汗して肉体労働するのと、声優としてスタジオにいって、手下ーとか男ーとかの役をやるのでも、同じ金額が稼げるというのも、新鮮な驚きであり魅力でした。

しかも、手下ーとか男ーって台詞も少なかったので、体も楽ですし（笑）。まあ、大きな役になるとそれなりに大変になりますけど（笑）」

――確かお父様も声優をやられていますけど、その影響とかはあったんですか？

「ないですね。逆に親がそういう仕事をしていると、俳優であろうとすればするほど、家庭をかえりみる余地が少なくなっていくというところを実際に見て育ってますから、俳優になろうとか、なりたいという気はさらさらなかったですね」

――お父様と同じ役などもやってますよね？

「そうですね。まだ、ねずみ男とブラック魔王はやってませんけど、いずれやってみたいです（笑）」



自分についてもキャラについても渋く語る大塚氏

▶声優インタビュー大塚明夫



マジックペンを剣の代わりにして突き！

彼なりの優しさが好きですね

―天野漂に対して持っているイメージを教えてください。

「僕にとって天野さんっていうのは、ある部分何かをあきらめた人なんですよ。でも、男としての最後の捨てられない誇りみたいなものを大切にしている、そんな感じのイメージですね」

―彼は何をあきらめてると思ってます？

「僕の中で具体的な像は結んでないんですけど、ただ何かをあきらめた人なんだっていう感じがするんです。最初からあんな感じだったはずはないと思うので」

―天野漂のような生き方についてどう思いますか？

「遊び人というところには、憧れます（笑）。遊んで暮らしたいなって思う部分もありますけど、実際にぶらぶらしている毎日をすごしたら、退屈してしまうかもしれませんけどね」

―天野漂を演るのは自分以外にはいないというほど、この役を気に入られたそうですが…。

「この役は僕がやるのが一番いいと直感で思ったんですよ。天野漂を演じるのは自分しかないって。何か僕あきらめてるのかな（笑）」

―特にどの辺が気に入りましたか？

「彼の中の優しさが好きですね。彼はすごく優しい人だという感じがするんですよ。その優しさっていうのは、大人の優しさで、そこの部分を表現するのに対して、すごく手応えがあったんです。

それでこれは僕がやるのがいいと思ったんですよ。こういうのってめずらしいんですけどね」

役作りはキャラの濃さを意識しないように

―自分と重なる部分などはありますか？

「重なるというのとはちょっと違いますけど、自分のスタイルというものに、ものすごくこだわりを見せるということに関して共感します」

―そのスタイルとはどんなものですか？

「別に着る服がどうのというのではなく、何に対して怒りを感じたり、楽しみを見いだしたり、喜んだりという感情などの部分です」

―かなり濃いキャラクターですが役作りなどはしましたか？

「あまり濃いキャラクターであることを意識しないようにしました。

セリフがあんまり土臭かったりすると、京の遊び人という雰囲気が出ないなというのがありまして、まずその洒脱な（あかぬけた）感じのしゃべり口調に気をつけました。

それから、そのあかぬけた遊び人という雰囲気の中に見え隠れする優しさの部分にも気を使いました」

―気に入っている台詞はありますか？

「喧嘩したあとに、犬に向かっていう〝いい感じだろ？〟というセリフが気に入ってますね。

あと、やられた時に毎回違う女の名前を呼ぶっていうのがおもしろいですね。こんなことするのって、きっとこの人ぐらいなんじゃないですか（笑）。その辺りに、このキャラを作った人のセンスのよさを感じますね」

格闘技は好きだけどゲームはちょっと苦手？

―趣味は何ですか？

「趣味らしい趣味っていうのがあんまりないんですけど、強いていうなら、競馬と麻雀ですかね（笑）。

たまには競馬場に足を運びますけど、そういう機会も少ないので、PAT投票とか場外馬券場にいくことが多いです。麻雀は、人員は常にそろっているのでよくやってます。メンバーは仕事の仲間、喫茶店のマスターから普通の人まで色々です」

―特技が空手と聞きましたが？

「昔から格闘技が好きだったんですよ。中学生の時にブルース・リーの映画を観て、少林寺拳法を習いはじめたりしました。今は時間とチャンスがなくて、やってませんけど。でも、家で武道のビデオを見たり、試合を見にいったりはしてます。

これは夢なんですけど、古式にのっとった剣術を学びたいと思ってるんですよ。

筋力、スピードとか関係ないものをちゃんと学んでみたいなという気持ちがあります。

ただ、いいなと思っている先生が遠くに住んでいて、なかなか門を叩けないでいるんですけどね」

―ゲームはやりますか？

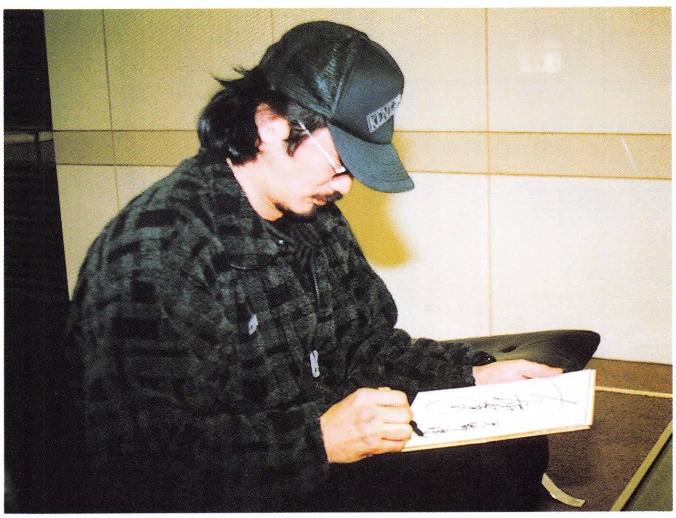
「一応やります。やっぱり麻雀とか競馬のゲームが多いです（笑）。

格闘ゲームは、あんまりやらないです。というか、技が覚えられなくて、すぐ負けちゃうのでのめりこめないんですよ。それと、方向キーを押しながら、一緒にボタンを押すというのがどうも苦手で。やっぱり年のせいなんでしょうかね（笑）。自分がパンチしたらゲームのキャラも同じ動きをするというのがあったらのめりこめそうですけど。

ゲームセンターも飲みにいった帰りなど、酔っ払った時にいきますね。もっぱらガンシューティングばっかりやってます。でも、酔っぱらってるから、気がついたら5千円ぐらい使ってたりするんですよ（笑）」

―最後に読者の皆さんに一言お願いします。

「天野を使ってくれている人に一言。負けた時は笑って死んでくれ！　負けて熱くなったら天野じゃねぇ、という心意気で、これからも天野漂を使ってやってください」


サインも快く引き受けてくれたぞ！　欲しい人はプレゼントコーナーを見るべし！

ファンレターの宛先

〒112－0005
東京都文京区水道２－13－12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「大塚明夫ファンレター」係

誰が1番なのか!? 答えはここに!

KOFデータファイル

vol.1

［プロフィール編］

今までに4作を経過し、登場人物もかなりの人数になってきたKOFワールド。「平均年齢ってどれくらい?」なんていうちょっとした疑問でも、いざ答えようとするとこれがなかなか難しい。

この［プロフィール編］は、KOFシリーズに登場するプレイヤー&ボスキャラクター総勢44名（男性33名、女性11名）のプロフィールデータを使い、身長・体重・スリーサイズ（女性キャラのみ）・年齢・誕生月・血液型の各項目について、各平均値と分布、ランキング（誕生月と血液型は分布のみ）を算出。

「くだらない」と思いつつ気になってしまうような疑問も、これを読めば一気に氷解すること間違いナシ!?

注意!

まず注意したいのは、これは「KOFのデータランク」ということ。餓狼など、別シリーズのデータについては、たとえ同キャラであってもここでは一切関係ない。

また基本的に年によって数値データが異なる者（例えば大門は'96で体重が35kgも増加している）については最新の登場作のデータを使用。

ただし年齢については'95から年を取らなくなった（?）ため、'94のみ登場するアメリカンスポーツチームの3人については、プロフィールの年齢に1を足して計算している。

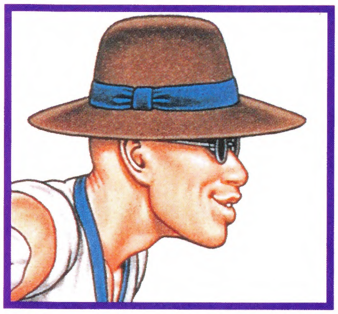
また'97のラスボスであるオロチにはプロフィールデータといったものは存在しないため除外。さらに暴走キャラ、'94京、オロチチームといった'97における隠しキャラについても、各オリジナルと同一人物であるとの見解から数には入れていない。

身長

男性、女性キャラともに一般に比べてかなりの高身長。高身長第一位のチャン・コーハンは重量級ランキングでも堂々一位を獲得し、まさに超ヘヴィー級。

他にも、懐かしのアメリカンスポーツチームが高身長の2位から4位にそろってランクインしているぞ。

低身長・総合ベスト10



順位	名前	身長
1位	チョイ・ボンゲ	153cm
2位	藤堂香澄	154cm
3位	クリス	160cm
4位	麻宮アテナ	163cm
5位	鎮元斎	164cm
	不知火舞	164cm
7位	ユリ・サカザキ	168cm
	ブルー・マリー	168cm
9位	神楽ちづる	169cm
10位	アンディ・ボガード	171cm

平均身長

総合	181.8cm
男性	185.9cm
女性	169.5cm

身長分布

	総合	男性	女性
～159cm	2人	1人	1人
～169cm	7人	2人	5人
～179cm	13人	8人	5人
～189cm	11人	11人	0人
～199cm	5人	5人	0人
200cm～	6人	6人	0人

低身長・男女別ベスト3

男性



順位	名前	身長
1位	チョイ・ボンゲ	153cm
2位	クリス	160cm
3位	鎮元斎	164cm

女性



順位	名前	身長
1位	藤堂香澄	154cm
2位	麻宮アテナ	163cm
3位	不知火舞	164cm

高身長・男女別ベスト3

男性



順位	名前	身長
1位	チャン・コーハン	227cm
2位	ラッキー・グローバー	222cm
3位	ブライアン・バトラー	219cm

女性



順位	名前	身長
1位	バイス	178cm
2位	マチュア	177cm
3位	レオナ	176cm

高身長・総合ベスト10

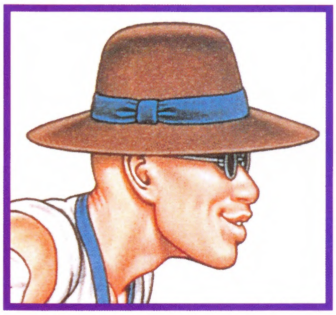


順位	名前	身長
1位	チャン・コーハン	227cm
2位	ラッキー・グローバー	222cm
3位	ブライアン・バトラー	219cm
4位	ヘビィ・D!	208cm
5位	大門五郎	204cm
6位	ヴォルフガング・クラウザー	200cm
7位	ルガール・バーンシュタイン	197cm
8位	ゲーニッツ	193cm
9位	山崎竜二	192cm
	ハイデルン	192cm

体重

体格にあわせ、一般平均よりは多少重めか。またレオナは一瞬意外に思えたものの、身長を考えればあれくらい当然という気も。逆に他の女性キャラが軽すぎるのかも!? それにしても最低身長・最軽量のチョイの数字を見ると、「本当に30代なのか?」と少し疑いたくなってくる。

軽量級・総合ベスト10



順位	名前	体重
1位	チョイ・ボンゲ	44kg
2位	藤堂香澄	45kg
3位	クリス	48kg
4位	麻宮アテナ	49kg
	ブルー・マリー	49kg
6位	ユリ・サカザキ	50kg
	不知火舞	50kg
8位	神楽ちづる	52kg
9位	鎮元斎	53kg
10位	マチュア	58kg

重量級・総合ベスト10



順位	名前	体重
1位	チャン・コーハン	203kg
2位	ヴォルフガング・クラウザー	145kg
3位	ブライアン・バトラー	142kg
4位	大門五郎	138kg
5位	ヘビィ・D!	113kg
6位	ラッキー・グローバー	105kg
7位	ルガール・バーンシュタイン	103kg
8位	ラルフ	100kg
9位	クラーク	99kg
	七枷社	99kg

平均体重

総合	79.9kg
男性	88.3kg
女性	54.8kg

体重分布

	総合	男性	女性
~49kg	5人	2人	3人
~59kg	7人	1人	6人
~69kg	7人	5人	2人
~79kg	9人	9人	0人
~89kg	4人	4人	0人
~99kg	4人	4人	0人
100kg~	8人	8人	0人

軽量級・男女別ベスト3

男性



順位	名前	体重
1位	チョイ・ボンゲ	44kg
2位	クリス	48kg
3位	鎮元斎	53kg

女性



順位	名前	体重
1位	藤堂香澄	45kg
2位	麻宮アテナ	49kg
	ブルー・マリー	49kg

重量級・男女別ベスト3

男性



順位	名前	体重
1位	チャン・コーハン	203kg
2位	ヴォルフガング・クラウザー	145kg
3位	ブライアン・バトラー	142kg

女性



順位	名前	体重
1位	シェルミー	68kg
2位	レオナ	65kg
3位	バイス	59kg

スリーサイズ

もちろんこのコーナーは女性限定。だけど男もこのランキングに入っていたら、間違いなくチャンの三冠王達成だったろう。バストだけなら庵もなかなかだがレベルが違う。バストといえば、バイスの衝撃(90センチ)をあっさり突き抜けたシェルミー(92センチ!)も記憶に新しい。

スリーサイズ分布

バスト		ウェスト		ヒップ	
~79cm	1人	~54cm	3人	~79cm	1人
~84cm	5人	~59cm	7人	~84cm	3人
~89cm	4人	60cm~	1人	~89cm	6人
90cm~	1人			90cm~	1人

スリーサイズ平均

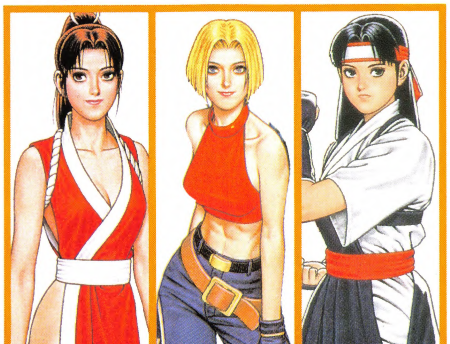
バスト	85.0cm
ウェスト	56.6cm
ヒップ	84.2cm

バスト・ベスト3



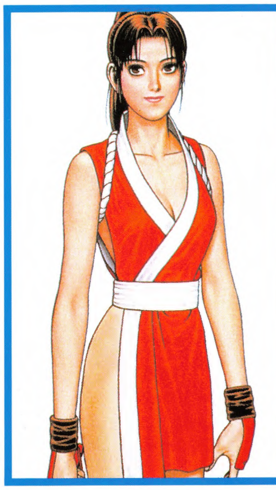
順位	名前	サイズ
1位	シェルミー	92cm
2位	バイス	90cm
3位	マチュア	88cm

ウェスト・ベスト3



順位	名前	サイズ
1位	不知火舞	54cm
	ブルー・マリー	54cm
	藤堂香澄	54cm

ヒップ・ベスト3



順位	名前	サイズ
1位	不知火舞	90cm
2位	バイス	88cm
3位	シェルミー	87cm
	マチュア	87cm

※ウェストサイズのみ、数字の低い方を上位としています。

若年者・総合ベスト10



1位 **クリス** 14歳
2位 **藤堂香澄** 16歳
3位 **矢吹真吾** 17歳
4位 レオナ 18歳
麻宮アテナ 18歳
6位 椎拳崇 19歳
7位 草薙京 20歳
ユリ・サカザキ 20歳
八神庵 20歳
10位 二階堂紅丸 21歳
不知火舞 21歳
シェルミー 21歳

年齢

平均年齢を見て、実は意外に高いのに驚く人もいるはず。これは別にアテナや拳崇のお師匠さんが一人で引き上げているわけでなく、年齢分布を見ると実は男性キャラでは30代が10代の倍以上もいたりする。若い世代に目が向きがちなKOFだが、オヤジたちも頑張っているのだ。

平均年齢

総合	27.7歳
男性	30.0歳
女性	21.6歳

年齢分布

	総合	男性	女性
～19歳	6人	3人	3人
～29歳	23人	15人	8人
～39歳	7人	7人	0人
～49歳	3人	3人	0人
50歳～	3人	3人	0人
不明	2人	2人	0人

若年者・男性



1位 クリス 14歳
2位 矢吹真吾 17歳
3位 椎拳崇 19歳

若年者・女性



1位 藤堂香澄 16歳
2位 レオナ 18歳
麻宮アテナ 18歳

年長者・男性



1位 鎮元斎 89歳
2位 タクマ・サカザキ 50歳
草薙柴舟 50歳

年長者・女性



1位 マチュア 28歳
2位 バイス 27歳
3位 キング 24歳

年長者・総合ベスト10

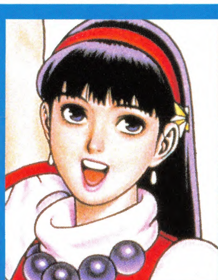
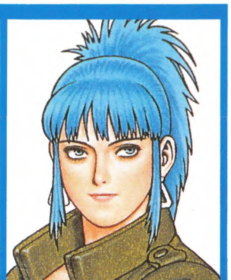


1位 **鎮元斎** 89歳
2位 **タクマ・サカザキ** 50歳
草薙柴舟 50歳
4位 ハイデルン 43歳
5位 ギース・ハワード 42歳
6位 ゲーニッツ 41歳
7位 ラルフ 39歳
チャン・コーハン 39歳
9位 チョイ・ボンゲ 36歳
10位 Mr.ビッグ 35歳

血液型分布

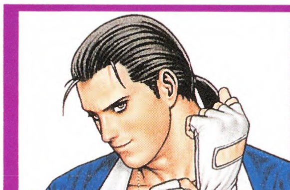
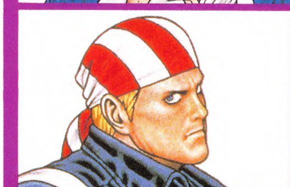
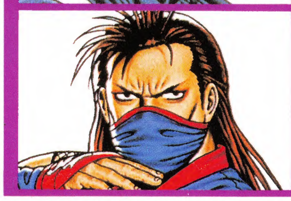
これはけっこう偏りが見られる結果となった。一般と比べてB型が非常に多い。B型って好戦的なのか？　というかO型の女性キャラ少なすぎ。血液型不明はルガールとゲーニッツ。KOFシリーズのラスボスは血液型をばらしてはいけないという規則でもあるのだろうか？

	総合	男性	女性
A型	12人	9人	3人
B型	15人	10人	5人
O型	9人	8人	1人
AB型	6人	4人	2人
不明	2人	2人	0人

誕生月分布

12月生まれが目立つ。特に男性キャラは33人中実に7人が12月生まれで、何かあるのかと思いたくなってくる。ちなみにロバートとビリー、影二は全員12月25日生まれ。ビリーと影二にいたっては年齢まで同じだ。またクラウザーは誕生日が不明。

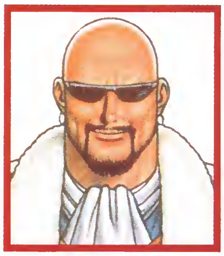
	総合	男性	女性
1月	3人	1人	2人
2月	4人	2人	2人
3月	6人	4人	2人
4月	5人	3人	2人
5月	3人	3人	0人
6月	2人	1人	1人
7月	2人	2人	0人
8月	4人	4人	0人
9月	2人	2人	0人
10月	2人	2人	0人
11月	2人	1人	1人
12月	8人	7人	1人
不明	1人	1人	0人

代表キャラを探せ！

ここでは各項目で出した平均値をもとに、男女別、総合ごとに「代表キャラ」として取り上げてみた。平均値にもっとも近い彼らこそが、ある意味真のKOF代表といえる…のか、なぁ？

男性平均キャラ

男性キャラの平均値は身長約186センチ、体重約88キロ、年齢は30歳。できればB型で12月生まれが好ましい。これを上のデータにあてはめて考えて見ると…。なんと最も近いのはMr.ビッグと判明。12月生まれでこそないものの、身長プラス1センチ、体重マイナス7キロ、年齢プラス5歳でB型は、確かに全男キャラの中で平均値に最も近い。しかし代表がビッグ…。いや、いいけど。



女性平均キャラ

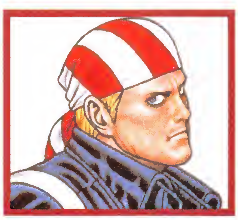
女性キャラの平均値は身長約170センチ、体重約55キロ、バスト約85センチ、ウェスト約57センチ、ヒップ約84センチで、1～4月生まれの約22歳。こちらも血液型はB型。

スリーサイズが入るぶん、男性キャラより選考は難航するかと思われたが、フタを開けるとほぼピッタリのキャラが出現！ そのキャラとは神楽ちづる。身長マイナス1センチ、体重マイナス3キロ、スリーサイズすべて±0で4月生まれの22歳。AB型なのが少し残念だが、その他はほぼパーフェクトといっていい。

総合

男女合わせた総合的な平均値は、身長約182センチ、体重約80キロの約28歳で、12月生まれのB型といったところ。

そしてこれに最も近いのは…身長マイナス3センチ、体重マイナス3キロ、B型で12月生まれ、28歳のビリーに決定！ さすが'97出場キャンペーンでNFに選ばれた男だけのことはある（意味不明）。





次号予告

「というわけで今回、まったく出番のなかった主人公の草薙京さんに、ひとことコメントを頂きたいと思います…ってアチチ！ …焼かれました。スネてるようです。

では代わりに、これまた出番のなかった八神庵さん、コメントを？ …グオオオッ！ …喰われました。暴走中のようです」

しかたないので、次回はもう少し彼らが活躍できるようなデータランクをお送りする予定。例えば技の多いキャラランキングやチーム変更キャラランキングなど。狙いすぎという話もあるが、本当のことなので何もいえない。

その他にも現在、さまざまなランキングを考案中！ 何があるかは来月を待て!!

使用データ一覧

名前	身長（cm）	体重（kg）	スリーサイズ（cm）	年齢（歳）	誕生日	血液型
草薙京	181	75		20	12／12	B
二階堂紅丸	180	70		21	6／6	O
大門五郎	204	138		29	5／5	A
テリー・ボガード	182	77		24	3／15	O
アンディ・ボガード	171	69		23	8／16	A
ジョー・ヒガシ	180	72		23	3／29	AB
リョウ・サカザキ	179	68		24	8／2	O
ロバート・ガルシア	180	85		24	12／25	AB
ユリ・サカザキ	168	50	B82・W56・H80	20	12／7	A
レオナ	176	65	B84・W57・H85	18	1／10	B
ラルフ	188	100		39	8／25	A
クラーク	187	99		34	5／7	A
麻宮アテナ	163	49	B83・W57・H82	18	3／14	B
椎拳崇	172	61		19	9／23	B
鎮元斎	164	53		89	4／27	A
不知火舞	164	50	B85・W54・H90	21	1／1	B
神楽ちづる	169	52	B85・W57・H84	22	6／26	AB
キング	175	58	B86・W56・H85	24	4／8	A
キム・カッファン	176	78		30	12／21	A
チャン・コーハン	227	203		39	10／21	B
チョイ・ボンゲ	153	44		36	10／25	B
ブルー・マリー	168	49	B86・W54・H85	23	2／4	AB
山崎竜二	192	96		33	8／8	A
ビリー・カーン	179	77		28	12／25	B
七枷社	190	99		23	12／31	O
シェルミー	173	68	B92・W63・H87	21	2／13	B
クリス	160	48		14	5／3	AB
八神庵	182	76		20	3／25	O
矢吹真吾	178	69		17	4／8	O
マチュア	177	58	B88・W57・H87	28	4／8	O
バイス	178	59	B90・W58・H88	27	11／28	A
藤堂香澄	154	45	B75・W54・H74	16	3／29	B
ギース・ハワード	183	82		42	1／21	B
ヴォルフガング・クラウザー	200	145		不明	不明	A
Mr. ビッグ	187	81		35	7／4	B
ゲーニッツ	193	88		41	7／20	不明
如月影二	172	70		28	12／25	B
タクマ・サカザキ	180	70		50	2／4	O
ハイデルン	192	90		43	9／1	B
草薙柴舟	177	68		50	11／27	B
ルガール・バーンシュタイン	197	103		不明	2／10	不明
ブライアン・バトラー	219	142		28	4／15	O
ラッキー・グローバー	222	105		28	12／2	AB
ヘビィ・D!	208	113		29	3／25	A

（※KOFシリーズのプロフィール参照）





RB2 THE NEWCOMERS™
REAL BOUT 餓狼伝説2

全必殺技解析&コンビネーション表を一挙掲載!!

システム解析／ジェイケイ

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	4月29日発売予定／32,000円
家庭用CD	7月発売予定／価格未定
SS	―／―
PS	―／―
539M	格闘アクション

みんなはもう、大空に響く“ウェーブライダー”の雄叫びを聞いたかな？
　今回は通常技から潜在能力まで、全キャラの技解析と、コンビネーションアタックの流れが分かる一覧表を掲載。これで、必殺技の使いどころや、コンビネーション絡みの連続技もバッチリなはず！　システム解析や対人戦講座と合わせて読んで、ゲーセンでブイブイいわせてやろうぜ！

前作から継承されたシステム&変更点

避け攻撃

コマンドがAB同時押しに変更されて出しやすくなったが、性能は低下している。攻撃判定発生と同時に上半身無敵が切れるので、無敵時間内に攻撃を避け切れないと相打ちになってしまうのだ。
　しかし、充分に引きつければ跳びこみを返せるし（キャラにもよるが）、しゃがみAなどの攻撃持続時間が短いものに合わせれば大抵勝つことができる。覚えておこう。



屈Aに対して超有効。ちなみにしゃがみ状態では出せない

跳び退き

旧名バックステップ（以下バックステップと表記）。
　相変わらず無敵時間があるのだが、動作開始直後に投げられ判定がついてしまった。投げ技を回避したい時は、バックステップよりライン移動を使った方が確実。

ジャンプ関係

●空中振り向き

変更点は特になし。操作は通常ジャンプ中にDで、実行すると空中で振り向くことができる（ジャンプ攻撃を出したあとや小ジャンプ中には不可能）。相手を跳び越すようにジャンプして、空中振り向きからのジャンプ攻撃で攻める、といった使い方が一般的。

●ジャンプ攻撃複数回出し

通常ジャンプ中（空中振り向き後もOK）にジャンプ攻撃を当てた時に限り、続けてジャンプ攻撃を出すことができる。出す技の順番にも制限があり、基本的にはA or B↓C、キャラによってはA↓B↓C（Bを省くことも可能）だ。しかし、なぜか舞だけはA↓B↓C↓A…と出せるぞ。

●着地のスキ

今回は、ジャンプ中の行動によって着地のスキが変わるようになった。何も出さなかった時↓A or B↓Cの順でスキが大きくなるぞ。ジャンプCからの連続技は、前作ほど好き放題には決まらないのだ。



ジャンプCは着地のスキが大きい。空振りすると危険だ

●フェイント技

必殺技の動作を一瞬だけおこなう技（?）。コマンドは← or ↓ or →＋ACまたは↓＋BCで、前者は必殺技、後者は超必殺技&潜在能力となっている。今回は、通常技やコンビネーションをキャンセルして出せるようになったぞ。
　モーションの短いフェイント技を持っているキャラなら、硬直時間が長めな技をキャンセルしてそれを出せば、結果的に硬直時間を短くすることができる。強攻撃（→キャンセルフェイント技）↓しゃがみA…なんて連続技も可能だ。

コンビネーションアタック

今回は、空振りした時は次の技を出せないコンビネーションが存在する。詳しくはキャラ別ページ参照のこと。
　ちなみに、何かしらの硬直中に先行入力して1発目を出しても、コンビネーションを出せるようになっているぞ。



出の早い技が連続ヒット！　ガードされた時の連係にも利用できるぞ



強攻撃の硬直時間をキャンセルフェイント技で減らせば…

※コマンドは、すべてマイキャラが右向きの時のものです。

新システム

ラインシステム

●ライン移動

動作を開始した瞬間から、メインラインに対する攻撃は当たらなくなる。ただし、動作が終わるまで無防備なので、対スウェーライン攻撃は一方的に食らってしまうぞ。

●対メインライン攻撃VS対スウェーライン攻撃

別ライン間での攻防は、対メインライン攻撃（以下対メインと表記）の上段（A）&下段（B）と、対スウェーライン攻撃（以下対スウェーと表記）の上段（立ちD）と下段（しゃがみD）を使っての読み合いが中心となる。

対メインは、上段が下半身無敵で攻撃位置が高く、下段が上半身無敵で攻撃位置が低い。対スウェーは、上段が上半身無敵で攻撃位置が高く、下段は下半身無敵で攻撃位置が低い。スウェーライン側から見て説明すると、対メイン上段は対スウェー下段に勝てるが対スウェー上段に負ける、対メイン下段はその逆、という仕組みになっているのだ。

対メイン上段&下段は、基本的にヒットさせれば相手よりも先に硬直が解ける（キャラによって差はあるが）。相手の攻めを切り返しつつ、こちらのペースに持ちこむことができるぞ。あくまで読み合いに勝てればの話だけど。

対メイン威力大（C）は、ヒット時に相手がのけ反る時間が長いうえ（連続技につなげられる）、攻撃判定が大きいので上下段どちらの対スウェーもつぶすことができる。ただし、出が遅く無敵部分もないので、普通に使ってもあっさりつぶされるのがオチ。硬直時間の長い技をライン移動でよけた時や、起き上がりを攻める時にだけ使おう。

メインライン側は、対スウェー以外に垂直小ジャンプ攻撃を合わせるという対処法もある。対メインをタイミングよく垂直小ジャンプでかわせば、硬直にジャンプ攻撃（+連続技）を決められるのだ。



じゃんけん？　ちなみに、対スウェーののけ反りは強攻撃より若干短いぞ（キャラにもよる）



ライン移動を多用する相手には、垂直小J～連続技を狙ってみるといい

●ライン戻り・クイックロール

スウェーライン側の対メイン以外の選択肢。⬇を一定時間以上入力し続けるか、下方向+Dで可能だ。動作開始直後から無敵になるので、相手の対スウェーをかわしつつメインラインに戻れる。至近距離で実行し、戻った直後に投げ技を狙うのがおもな使い方。



ゴロゴロ移動は全身無敵。対スウェーをかわして投げ技を狙おう

ただし、メインラインに戻ったあとにスキがあるので注意。メインラインへの攻撃を食らうのはもちろん、判定の残る、または単純に出が遅い対スウェーを食らってしまうこともある（対スウェーはメインラインにも攻撃判定があるため）。あくまで奇襲だ。

ちなみに通常のライン戻り（レバー下方向以外でD）だが、常に食らい判定があるのであまり意味がない。

●ガード

スウェーライン上ではガードも可能。ただし、対スウェー上段（中段判定）と対スウェー下段（下段判定）で2択を迫られるし、成功時の見返りも小さいので、ガードするなら対メインで突っこんだ方がいい。ガードが必要になるのは、空中でラインずらし技を食らって、スウェーラインでダウンした時の起き上がりぐらい（対メインやクイックロールを出すのは難しい）。

メインライン側が対メインをガードする場合も、中段判定の上段と下段判定の下段で2択を迫られることになる。後手にまわった時（起き上がりなど）以外は、ガードするより対スウェーの方がいい。

ちなみに、対スウェーをヒットさせたあと、相手が食らい状態から回復する前にDを押せば、再び対スウェーを出すことができる。上段&下段の使い分けで2択を迫れるぞ（キャラによっては連続技になることも…）。スキのない対スウェーからの他、対スウェー→キャンセルフェイント技からも狙うことが可能だ。

●ダッシュ&バックステップ

スウェーライン上でダッシュしたあとは、対メインのみ出すことができる。ダッシュ中に出した対メインは勢いを残したまま攻撃するので、相手の真上あたりで出せばガード方向を迷わせられるぞ。起き上がりを攻めるのに使おう。対メインは相手を通り抜けても方向転換してくれるので、その特性も利用するべし。

スウェーラインでのバックステップに無敵時間はなく、逃げ手段として安定はしない。ダッシュ&バックステップ中に何もしないと、慣性を残しつつメインラインに戻る。

ちなみに、画面端でダウンしている相手の頭がこちら側にある時は、スウェーライン上で向こう側にまわることができる。ダッシュからの対ライン攻撃を狙うといい感じだ。

●1ラインバトル

1ラインのステージは香港のビル屋上とチャイナタウン門前。ここでは、ライン移動とグランドスウェー（後述）を使うことができない。

ラインずらし技を食らった相手は、奥の障害物に叩きつけられて（ダメージはゼロ）戻ってくるのだが、そこに空中ヒット判定のある技で追撃することができるぞ。



ラインずらし攻撃ヒット後、障害物で跳ね返ってきた相手に…



空中ヒットする技を決められる。キャラによっては大きな戦力になるぞ

ダウン回避

●グランドスウェー

操作は、ダウン技を食らってから地面に叩きつけられるまでに上方向+D。スウェーラインに移動して起き上がる。スキはないが、対スウェーを重ねられると対メインやクイックロールを出すのは難しい。

●テクニカルライズ

グランドスウェーと同じタイミングで、レバーを上方向以外に入れるとこれになる。メインライン上で軽くバックステップして起き上がるぞ。ただし、モーション開始直後以外は無防備。

これらのダウン回避は、投げ系の技、超必殺技、潜在能力、一部のブレイクショット（崇雷の天耳拳など）でダウンさせられた時は使えない。


長〜い立ちBで牽制してキャンセル弱那夢波アルヨ！



閃里肘皇＋αが要！ リスクの小さい超白龍も狙っていこう

技解析 李香緋（リー・シャン・フェイ）

解析／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技

パンチ系はリーチが短いので、コンビネーションの始動と割り切って使っていこう。リーチが長いのはキック系。イカス〜！ 中でも立ちBは通常技で最もリーチが長く、出も早いので牽制技に最適だ。また、キャンセルもきくので、近、中間距離ではこの技を主軸にコンビネーションや連続技を狙っていこう。ウィッ。

ダウンを奪えるしゃがみCは、立ちBの次にリーチの長い下段技。こちらもキャンセルがきくので、立ちB or しゃがみC↓キャンセル弱那夢波って感じに牽制していくといいぞ。また、同じ下段技のしゃがみBはリーチこそ短いが（香緋のキック系の中では）攻撃判定が強く、出も早いので、割りこみに使えるぞ。空振りしそうな間合いではすぐにコンビネーションのしゃがみBを出してフォローしよう。

跳びこみには下方向に強く、攻撃持続時間も長いジャンプBがおすすめ。一応、裏まわりを狙うことも可能だ。たまに垂直ジャンプB or Cを混ぜていくといやらしいぞい。

裡門頂肘は小さく前に踏みこんで肘鉄砲を食らわせる特殊技。デカキャラ以外にはしゃがまれると当たらないうえ、ガードもさせられない。忘れてしまっていい技だろう。

後捜腿は相手に背を向け、足払いを放つ特殊技。下段技でリーチもそこそこ長いのだが、いっぱく置いてから蹴りを出すので、出はあまり早くない。キャンセル可能なので、空振りキャンセル必殺技を混ぜて使っていくといいかも。

必殺技

●那夢波

弱はその場、強は1歩前に踏みこんで気功波を叩きこむ必殺技（『KOF'97』のユリの虎煌拳と似ている）。牽制に使ってもいいし、連続技に組みこんで使ってもいい。

牽制には弱をメインに使おう。リーチの長い立ちB→キャンセル那夢波…と連続技狙いで出していけば、単発で出していくより効果的だぞ。また、画面端ならコンビネーションの↘+Cで相手を浮かせたあとに那夢波で拾い、那夢波ヒット後に天崩山で追い打ちすることもできるぞ。これで君もガッツまるかじりだ♡

弱、強ともにブレイクショットに対応している。


牽制の立ちBから連続ヒットする弱那夢波。強なら1歩踏みこむアルヨ

●閃里肘皇

大きく前に転がりつつ外門頂肘を決める打撃扱いの突進技。お手軽に連続技に組みこめるうえ、ガードされてもスキが小さいので、攻めの要になるだろう。リーチの長い立ちB・しゃがみBのコンビネーションや、避け攻撃をキャンセルしていくといいぞ。

閃里肘皇・貫空は、閃里肘皇ヒット後に追加入力で出せる追い打ち技。これを決めると決めないとじゃダメージの差は明らか！ 毎回入力しておく癖をつけておこう。

閃里肘皇・心砕把も、同じく閃里肘皇後に出せる追加技で、ガード不能の投げ。こちらは閃里肘皇ヒット後（もしくはガードマークが出たあと）では発動しないので、単体の技と思って、なるべく早く入力するようにしよう。ガードしがちな相手やコンビネーションをガードされたあとに狙っていくといい。


アイ〜っとガード不能の心砕把。ガードしがちな相手にヘップバ〜ン！

●天崩山

斜め上方に跳び上がり、肩（背中）をぶつける対空向きの必殺技。出だしに若干無敵時間があり、攻撃判定も強いので頼りになりそう。ほぼ密着状態なら地上の相手にも当たるが、相手の足払いの先端が当たるような間合いで出すと空振りしてスキだらけになってしまう。突進技や比較的スキの小さいコンビネーション後に天崩山…といった博打的な使い方もあるが、地上の相手にはブレイクショットで出していくのが確実。もしくは起き上がりに技を重ねられた時に狙っていくといい。

技コマンド表

●投げ技	
力千後宴（りっちこうえん）	←or→+C
●特殊技	
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	→+A
後捜腿（こうそうたい）	←+B
●必殺技	
那夢波（なんば）★	↓↘→+AorC
閃里肘皇（せんりちゅうおう）	↓↘→+B
閃里肘皇・貫空（せんりちゅうおう・かんくう）	閃里肘皇〜↓↘→+B
閃里肘皇・心砕把（せんりちゅうおう・しんさいは）	閃里肘皇〜↓↙←+B
天崩山（てんぽうざん）★	→↓↘+B
詠酒（えきか）・対ジャンプ攻撃★	A押してから↑
詠酒（えきか）・対立ち攻撃★	A押してから→
詠酒（えきか）・対屈み攻撃★	A押してから↓
●超必殺技	
大鉄神（たいてつじん）★	→←↙↓↘+BC
超白龍（ちょうはくりゅう）	近距離立ちC〜→↙→+AB、→↙→+AB
●潜在能力	
真心牙（しんしんが）	接近して1回転+C

※技コマンド表中の★は、ブレイクショット対応必殺技です。

対人戦講座

攻守ともにいい感じの仕上がりを見せる新キャラの香緋。基本的にはオールラウンドで闘えるが、重点的に制したいのはやはり中間距離。まずはリーチの長い立ちBを主軸に相手との距離を確認しつつ、連続技（立ちB↓キャンセル弱那夢波）やコンビネーションからの2択を仕かけていくのが常套手段だ。

立ちBで闘いやすい距離感（間合い）をつかんだら、閃里肘皇・心砕把で奇襲したり、立ちB・しゃがみB↓キャンセル閃里肘皇＋αの連続技を狙っていくべし。また、スキあらば単発の閃里肘皇や跳びこみ攻撃から一気に踏みこみ、近距離戦に持っていくといい。

赤ゲージかSパワーになったら超白龍タ〜イム！ ダウンを奪ったらライン移動し、相手のガード方向を惑わせ、起き上がりに対メインライン威力大攻撃からの超白龍を狙っていこう。オイ〜ス。

対空には天崩山という安定技があるが、できるならよりダメージを与えられる、避け攻撃↓キャンセル閃里肘皇を狙っていこう。慣れが必要だ。

香緋の避け攻撃は意外にリーチが長く、無敵↓攻撃発生のタイミングもいい感じなので使わない手はない。下段技には弱いので、地上戦で狙う際には拳の先を当てる感じで使っていこう。

避け攻撃後は弱那夢波でもいいが、閃里肘皇でキャンセルするのがベター。避け攻撃をガードされても、そのあとに暴れるような相手には閃里肘皇がストライクするぞ。当然、追い打ちも忘れずにね♡


避け攻撃でチャイナ！ 避けキャンセル閃里肘皇が基本。対空も可

RB2 THE NEWCOMERS™

●詠酒・対ジャンプ攻撃
●詠酒・対立ち攻撃
●詠酒・対しゃがみ攻撃

対ジャンプ攻撃、対立ち攻撃、対しゃがみ攻撃と3種類ある。対空の詠酒が比較的使いやすく、ヒット後は天崩山で追い打ちを決めることができる。俺的には笑えるので洒落で狙うこともあるが、対ジャンプ攻撃以外は追い打ちが決まらないので、安全にいきたい人はこの技で無理してリスクをおうことはない。



詠酒で跳びこみを撃退！　追い打ちには天崩山or那夢波×2アルヨ

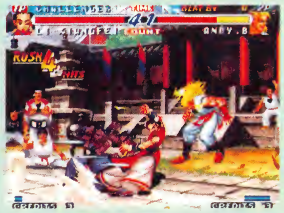
超必殺技・潜在能力

●大鉄神

爆発するくらい気合いを入れて体当たりする超必殺技。連続技に組みこめる（密着立ちA・Cのコンビネーションからキャンセル）うえ、ガードされてもスキはないので、奇襲としても使っていける。ブレイクショット対応技だが、無敵時間はない。

●超白龍

超必殺技扱いのコンビネーション。体力赤ゲージ、もしくはSパワー時という条件を満たしていればOK！　3段技で、立ちC→追加コマンド×2となっている。ちょっとくらい入力が遅くても連続ヒットするので心配御無用♡　ガードされると2段目までしか出せないが、3段目にむちゃくちゃスキがあるため、結果的に反撃されることはない。リスクのない超必殺技なので、出せる状態になったらガンガン狙おう。単発で出すもよし、跳びこみ攻撃→超白龍や対メインライン威力大攻撃→超白龍とちゃっかり連続技を決めにいってもよし。


乳はなくとも超白龍♡　対ライン威力大攻撃やJ攻撃からかぶりつき♡

●真心牙

近距離（間合いは狭い）ならガード不能のコマンド投げになり、それより間合いが広くなると打撃投げ扱い（ガード可）の技になる潜在能力。
ガード不能投げの方は威力はかなり高いが、間合いが狭い。打撃投げの方は威力は物足りないが、連続技に組みこめる。それぞれの特徴をふまえ、状況に応じて（ガードの堅い相手ならガード不能投げ、コンビネーションが決まりやすい相手には打撃投げ）使い分けるといい。



ガード不能投げの真心牙。エライ顔してるだけあって百万段アルヨ

コンビネーション

香緋は"特別待遇炸裂！"ってくらいコンビネーションが多いが、メインで使っていくのは立ちB・しゃがみB。始動の立ちBのリーチが長いので、中間距離からでも狙っていけるのが強み。どちらもキャンセルがきくので、弱那夢波や閃里肘皇を入力しておくといいぞ。また、しゃがみB後にコンビネーションの延長線上にある中段技の立ちCや下段技のしゃがみCで2択を迫ってみるのも効果的じゃ。
基本的にリーチが短いので、パンチ始動のコンビネーションを使うことは少ないだろう。しかし、近距離時なら立ちA・立ちC・立ちBを狙っていってもいいぞ。全段キャンセル可なので、初心者もヒット確認後に慌てず必殺技をキャンセルしていけるでしょ。
立ちC・→→+Aは、攻撃しない移動技。近間で出せば相手の背後を取れる。しかし、移動後に少々スキがあるので多用するとあっさり反撃されてしまうぞ。←+B・Cも攻撃の出ない移動技。←+Bは空振りキャンセル（攻撃判定の出る前）でないとその後のCが発動しないので注意。C後に投げを狙うといいかもね。ウイッ。



李　香緋フュージョ…じゃなくて中段。B・しゃがみB・立ちCなら連続ヒットでお得♡

コンビネーションアタック表

- 立ちA ○ 上 / しゃがみA ○ 上 / →+A ○ 上
  - 立ちA ○ 上 / しゃがみA ○ 上
    - 立ちA ○ 上 / しゃがみA ○ 上
      - 立ちA × 上 / しゃがみA × 上
        - →+A × 上
      - 立ちB ○ 上
      - 立ちC × 上
    - 立ちC ○ 上
  - 立ちC ○ 上
    - 立ちA × 上
      - 立ちC × 上
      - D
      - AB
    - 立ちB ○ 上
  - 立ちB ○ 上 / しゃがみB ○ 下
- 立ちB ○ 上 / しゃがみB ○ 下
  - 立ちB ○ 上 / しゃがみB ○ 下
    - 立ちC × 中
    - ↙or↓+C × 下
    - ↘+C × 上
    - D
- 立ちC ○ 上
  - →→+A
  - →↙→+AB
    - →↙→+AB ※注①
- ←+B × 上
  - C ※注②

※注①…体力赤ゲージorSパワー時のみ発動
※注②…←+Bの攻撃判定発生前のみ出せる

※コンビネーションアタック表中の○はキャンセル可、×はキャンセル不可。上、中、下は攻撃部位。青色の線は空振り時は出せない、緑色の線はヒット時のみ出せるコンビネーションをそれぞれ表しています。表は編集部調べです。



シューティングスターやヘリオンなど高性能技がそろってるゼ!

リック・ストラウド

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

しゃがみAは、出が早いうえに連発が可能で、リーチも弱攻撃にしては長い。接近戦での主戦力となる技だ。

しゃがみBも使える(というか使う必要がある)技。出は早くないが、下段技なので避け攻撃をつぶせるのだ。

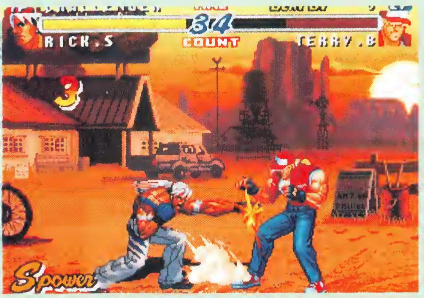
ジャンプCは下方向への判定が強く、横へのリーチもそこそこ。跳びこみに使う技はとりあえずこれだけでOK。

遠距離立ちCは出が遅いという欠点があるものの、リーチの長さは魅力的。ガードされた時限定でキャンセルをかけられるという利点もある。地上戦で使っていくといい。

パニッシャーはすべりながらの遠距離立ちC。違いは、コンビネーションにつなげられることと、ガードされた時もキャンセルできないこと。

チョッピングライトは中段のパンチを2連発する技。ガードされてもまず反撃は受けず、ヒットさせた場合は五分。

スマッシュソードは対空技として使えなくもないが、あえてこの技を使う必要はない。



接近戦ではこれが基本。ただし、避け攻撃に弱いので注意



判定が強く(見た目ほどではないが)連続技につなぎやすい。頼れるぞ

必殺技

●シューティングスター

弱は出が早いので連続技に組みこめる。弱攻撃をキャンセルして出してもつながるぞ。ヒット後はこちらの方が少し先に動けるようになる(ダウンは奪えない)。ガードされた時のスキは、ごく一部の技で反撃を受ける程度だ。

移動距離に制限があり、相手に届かなければ移動するだけで攻撃は出ないので、移動手段として使うことも可能。

強は出が遅く連続技に組みこめないうえ、スキも大きいので使い道がない。ヒット後にヘリオンで追撃できるので、ダメージは大きいんだけど。

弱はブレイクショット対応だが、無敵時間は発生しない。

●シューティングスター・EX

パワーゲージがS or Pパワーの時に使える技。出すとゲージを少し消費する。

出の早さ&突進速度が非常に優れているので、ダウン技以外の通常技(コンビネーション)をキャンセルして出せば連続技になる。ヒット後はヘリオンやパニッシャーで追撃できるので忘れずに。



EX版はメリメリヒットして大ダメージ。しかも追撃可能。使うしか!

●ディバインブラスト

バックステップの無敵は一瞬だが(足元無敵は長い)、突進がキャンセルさせるフェイクブラストを混ぜれば簡単には見切られないし、技の終わり際を当てればガードされても手痛い反撃は受けない。中間~遠距離からの奇襲に使うといいぞ。画面端なら当て方によってはヘリオンで追撃可能。

変化をつける意味でキャンセルから出してもいいが、めりこませるとガード後に連続技を食らうので注意。

●フルムーンフィーバー

一応ブレイクショット対応。



キャンセルで出してブレイクショットを回避する手もあるが…イマイチ

モーション中は上半身が無敵。ボタンを押しっぱなしにしている間は技が持続し、ボタンを離すか一定時間が経過すると解除される。入力直後にDを押すことで、普通にBを離した時より早いタイミングで解除することが可能だ。Dではなく必殺技を入力すれば、前述のタイミングで必殺技が発動するぞ。使い道は飛び道具回避ぐらいなんだけど。

対人戦講座

小ジャンプCやダッシュ中→+C・立ちCで接近してラッシュをかけるのが基本戦法。小ジャンプC後はしゃがみAからの連続技を狙い、ガードされていたらしゃがみAやしゃがみBから再び跳びこんだり、コンビネーション(しゃがみC)を出し切ったりするといい。ガードのかたい相手には、ジャンプC↓チョッピングライトも混ぜていこう。

ダッシュ中→+C・立ちCは、ヒットすればキャンセル弱(EX)シューティングスターや潜在能力が連続技になる。スキは大きいので、ガードされた時はキャンセルフェイント技(→+AC)で硬直時間を減らしておこう。

強攻撃(ガード)↓キャンセルフェイント技のあとは五分~若干有利になるので、通常技orコンビネーション↓キャンセルフェイント技を使いこなせば連係の幅が大きく広がる。覚えておこう。

おまけ。画面端なら、条件次第では浮かせてヘリオンでお手玉できる。ギリギリ2段目が届く間合いから、1段目を高めで当てるのがポイント。

中間距離では様子見も有効。対空はヘリオンや避け攻撃が強力だ





ガードされたらキャンセルフェイント技。攻めを持続できるぞ

技コマンド表

●投げ技	
ガング・ホー	←or→+C
●特殊技	
チョッピングライト	→+A
スマッシュソード	↘+A
パニッシャー	ダッシュ中→+C
●必殺技	
シューティングスター(弱★)	↓↘→+AorC
シューティングスター・EX	パワーゲージSorP時↓↘→+C
ディバインブラスト★	↓↙←+C
フェイクブラスト	ディバインブラストのバックステップ着地時にD
フルムーンフィーバー	↓↙←+B(ため可)
ヘリオン★	→↓↘+A
ブレイジングサンバースト★	↓↙←+A
シューティングスター・MAX	パワーゲージSorP時でブレイジングサンバーストヒット後↓↘→+C
●超必殺技	
ガイアブレス	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ハウリング・ブル	→←↙↓↘+C

●ヘリオン

出がかりに長めの無敵時間がついているので、対空性能が非常に高い。引きつけて出せば確実に迎撃できるぞ。

地上戦で相手の技をつぶすのに使う場合は、遠いと2発目が空振りしてしまう（反撃を受ける）ことに注意。これはブレイクショットで出す時も同様だ。また、他キャラの無敵技に比べればスキは小さめだが、反撃を受けないほどではないので乱発は禁物。

●ブレイジングサンバースト

ガード不能技。出がかりは食らい判定が後ろに引いているので、相手の技をかわしつつヒットさせられることもある。ただし、あまりにも出が遅いので実用性は低い。見てから小ジャンプ攻撃＋連続技を叩きこまれる可能性もあるのだ。起き上がりに重ねる程度に止めた方が無難（画面端での通常投げ後がチャンス）。

パワーゲージがS or Pパワーの時は、ヒット時限定で追加技につなげられる（ゲージを少し消費する）。追加技の内容は、シューティングスター・EXとほぼ同じだ。

一応ブレイクショット対応。



ガード不能技だけど、出が遅すぎるのでまずヒットしません

超必殺技・潜在能力技

●ガイアブレス

ショートアッパー↓トルネードパンチ（?）の連続攻撃。1段目は出が早く弱攻撃キャンセルでも連続技になるが、リーチが短いので決めにくい。使う必要は特にないといえる。狙いたいなら、近距離立ちB・立ちB、ダッシュ中➡＋C・立ちC、避け攻撃（3つとも至近距離限定）からが決めやすいので覚えておこう。



そこにスクリューパンチが炸裂！　威力はそこそこ程度だ

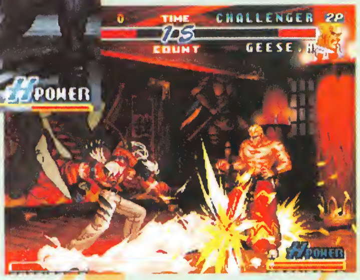


1発目のアッパーがヒットすると、相手はゆっくり浮き上がり…

●ハウリング・ブル

連続技用。弱攻撃をキャンセルして出しても連続技になるし、多少間合いが遠くてもつながるので決めやすいぞ。ただし、遠すぎると最後の1発は連続ヒットしない。

スキも小さく、ガードさせればこちらの方がかなり先に動けるようになるが、ライン移動されると反撃確定。けずりに使うなら、至近距離から強攻撃をキャンセルして出すべし（連続ガードになる）。



見えないパンチを猛連発。途中に下段技が混ざっているぞ

コンビネーション

しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCはお手軽連続技用。キャンセルして必殺技や潜在能力につなぎたいなら、しゃがみA・立ちCを使おう（間合いが遠いと弱シューティングスターはつながらないが）。

しゃがみB・しゃがみC・➡＋Cは、避け攻撃をつぶせる下段技から始動するのが利点。ガードされても、動こうとした相手に➡＋Cだけヒットすることがある。画面中央なら、➡＋Cをガードされてもまず反撃は受けないぞ。

近距離立ちB・立ちB・立ちCは連続技用。間合いが離れにくいので、キャンセルフエイント技（➡＋AC）↓遠距離立ちB・立ちC＋αとつなぐことができるのだ。



画面端なら、しゃがみB・しゃがみCで浮かせた相手に…

遅めキャンセルヘリオンが2ヒット。条件次第でさらにヘリオンが

コンビネーションアタック表

立ちA	○	上	立ちC	○	上						
			立ちB	○	上	立ちC	×	上			
しゃがみA	○	上	しゃがみB	○	下	しゃがみC	×	下			
			立ちC	○	上						
近立B	○	上	立ちC	○	上						
			立ちB	○	上	立ちC	○	上			
						↘+C	○	上			
			しゃがみB	○	下	しゃがみC	×	下			
遠立B	○	上	立ちC	○	上						
			➡+C	×	上	↓↓+C	×	中			
しゃがみB	○	下	しゃがみC	○	下	➡+C	×	上			
			立ちB	○	上						
↘+A	○	上	↘↘+B	×	中						
			立ちB	○	上	➡+C	×	上	↓↓+C	×	中
			←+C	×	上						
近立C	○	上	立ちC	○	上						
ダッシュ中➡+C	×	上	立ちC	○	上						

テリー・ボガード



ファイヤーキックで浮かせて追撃だ！Bショット時も頼れ！

解析／修羅騎士　鷹

技解析

通常技・特殊技

遠距離立ちBは、リーチが長くスキも小さい方なので牽制に使うといい。遠距離立ちCは立ちBよりリーチが長いのだが、スキが大きいので置いておくような使い方をするといいだろう。ちなみに前作では、ガードされた時のみキャンセルがきいたのだが、今回はきかなくなってしまった。

しゃがみAは連打がきくので接近戦での牽制に最適。

バックスピンキックは、相手の足払いを空振らせつつ突進する技。出は遅い。ヒットすると相手をスウェーラインへ送る。

ワイルドアッパー。出がそこそこ早いので、接近戦で連続技を狙うならこの技を使おう。しゃがんだ相手にヒットさせると、立ち食らいのモーションになるので、弱バーンナックルなどが確実にヒットする。また、早出しなら対空にならないこともない。

チャージキック。ダッシュ中に出すことのできる中段技。対戦時においては欠かせない技といえるだろう。



遠距離立ちC。リーチが長く、威力も大きいっす



中段のチャージキック。バンバン使っていこう



パワーウェイブ。遠距離ではとりあえずこの技

必殺技

●バーンナックル

弱は飛距離が短く強は長い。先端を当てればガードされても反撃は受けにくい。しかし、座高の低いキャラにしゃがまれてしまうと当たらないので、手痛い反撃を受けてしまう。普段使う時は連続技用として考えるのが無難。しかし、ブレイクショット時には無敵時間がつくので、コンビネーションなどに割りこんで使うことができるのだ。

強をヒットさせたあとは、ライジングタックルなどで追い打ちが可能なのだが、条件が厳しいので決める機会は少ないだろう。



バーンナックル。スキが大きくなったので、連続技に使おう

●パワーウェイブ

地を這う飛び道具。相変わらずスキが大きいので、キャンセルで出しても、相手にジャンプされると簡単に跳び越されてしまうのだ（少し離れた位置）。毎回出していくような真似はやめておこう。今回も遠距離からの牽制に使うくらい。

●ラウンドウェイブ

スウェーラインにも攻撃判定がある技。今回は出が若干早くなり、強攻撃から連続技に組みこめる。前作ではこの技を使った画面端でのラッシュが強力だったが、今回は攻撃持続時間が長いだけで多段ガードにならなくなったので、ガードされた場合はこちらが不利（起き上がりに重ねて置くと有利になるけど）。



ラウンドウェイブ。発生が早くなった分、スキが大きくなっちった

●クラックシュート

強攻撃から連続技にできるのはもちろんのこと、密着なら弱攻撃からも組みこめる。

ヒットさせた時は有利なのだが、ガードされた場合は不利になったので、前作ほど猛烈なラッシュを仕かけることはできなくなってしまった。それでもまだまだ頼りになる技なのだ。また、ブレイクショット対応技になっている。出が早いといった利点があるので、結構使っていけるぞ。

ラッシュに欠かせないクラックシュート。ヒット後は…





前方ジャンプ振り向き攻撃などで攻め続けることができる

技コマンド表

●投げ技	
バスタースルー	←or→+C
●特殊技	
バックスピンキック	→+B
ワイルドアッパー	↘+A
チャージキック	ダッシュ中→+C
●必殺技	
バーンナックル★	↓↙←+AorC
パワーウェイブ★	↓↘→+A
ラウンドウェイブ★	↓↘→+C
クラックシュート★	↓↙←+B
ファイヤーキック★	↓↘→+B
パッシングスウェー	↓↘→+D
ライジングタックル	↓ため↑+A
●超必殺技	
パワーゲイザー★	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C

対人戦講座

遠距離立ちBや遠距離立ちCを使って牽制しつつ、クラックシュートや、ジャンプ攻撃を使って攻めこんでいくのが基本戦法になる。

クラックシュートがガードされた場合はこちらが不利なので、へたに手を出すと反撃を食らってしまうぞ。ここはバックステップを使って離脱するのが安定だが、位置が近ければ、避け攻撃を出してもいいだろう。クラックがヒットしていたら、小ジャンプや再びキャンセルクラックシュートを使ってラッシュを仕かけたり、空中振り向きを使って攻めたりするのも面白い。

ジャンプ攻撃から攻めこんだ場合は、下段であるしゃがみBからのコンビネーションやチャージキックを使って2択に迫ったりするといい。また、キャンセルのきく技からクラックシュートで攻め直したり、キャンセルフェイント（↓+BC or →+AC）を使って、いつもと違うラッシュを仕かけてみてもいいだろう。



●ファイヤーキック

下段のスライディングから、ヒットすると相手を浮かせるハイキックを繰り出す新技。

発生が早いので弱攻撃から連続技に組みこむことができるのだが、見た目ほどリーチが長くなく、ガードor空振り時のスキが結構大きいので、反撃を食らいやすくなっている。浮かせたあとは、相手との位置にもよるが、ライジングタックル、クラックシュート、弱バーンナックルで追い打ちをかけることができるのだ。また、この技はブレイクショット時には無敵時間がつくので、かなり頼りになるといえるだろう。

ファイヤーキック。連続技、ブレイクショットと大活躍！

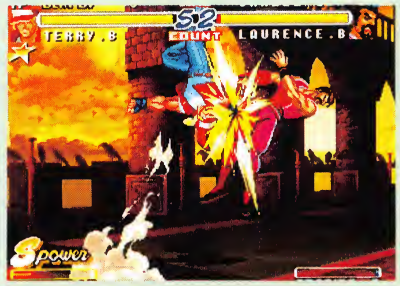
●パッシングスウェー

攻撃を繰り出しつつスウェーラインへ移動する技。1段目の発生は早いので、弱攻撃から連続技に組みこめる。

ヒットさせたあと、こちらが有利というわけではないので、無理して使う必要はない。

●ライジングタックル

出がかりに無敵時間がついている対空技。信頼して使っていけるが、こちらを跳び越えるようなジャンプに対しては空振ってしまうこともある。



ライジングタックル。対空にはもちろん、割りこみにも使える

超必殺技・潜在能力

●パワーゲイザー

出が遅いので連続技に組みこむことはできないが、先読み対空として使うことができる。ヒットしたあとも食らい判定が残っているので、追い打ちをかけることができるのだが、相打ちになった時くらいにしか決めることができない。また、ブレイクショットにも対応しているので、突進技やスキの大きい技に対して仕かけると結構当たってくれるのだ。

前号ではスウェーラインに攻撃判定があると書いてあるが、実際はありません。

●トリプルゲイザー

出がそこそこ早いので、強攻撃から連続技に組みこむことが可能。また、1段目さえガードさせることができれば、ブレイクショット以外で反撃を受けることはないぞ。



パワーゲイザー。先読み対空やブレイクショットで使おう

コンビネーション

しゃがみA or 立ちB・B・C（➡＋C以外）。最後の技が前進しなくなった（特に立ちC）分、確実にヒットするわけではなくなった。↘＋Cで浮かせてからの連続技を狙っていくといいのだが、これは中でも1番短いので、相手との間合いによっては他の2つを使う必要がある。

↘＋A・立ちC・立ちC。

接近戦での連続技に使っていくコンビネーション。↘＋Aのあとは、ディレイがきくので、ガードされてしまっても、タイミングを遅らせて出せば、ボタン連打で割りこもうとしてきたところを逆につぶすことができるのだ。また、↘＋Aからパワーダンクを出せるのだが、威力も小さく無敵もないので、個人的趣味で使う以外、使い道はなさそうだ。

➡＋B・D。バックスピンキックからのコンビネーション。ヒットした時は立ちD、ガードされた時はしゃがみDを出すようにしよう。また、ディレイをかけることができるので、ガードされた時に活用するといいだろう。

AB・➡＋C。パワーチャージは相手に当たるまでが遅いので、連続技に組みこむことはできない。また、ヒット後のキャンセルがきかないので、追い打ちはライジングタックル、クラックシュート、弱バーンナックルが安定。

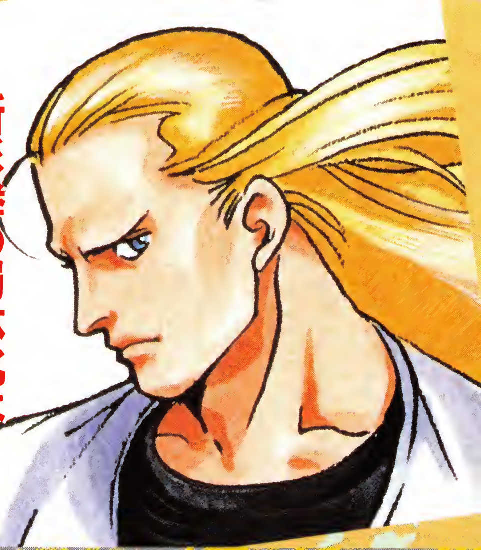


A or B・B・↘＋Cは、相手を浮かせるコンビネーション

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	上			
						立ちC	×	上
遠立A	○	上	立ちB	○	上			
						➡＋C	×	上
遠立B	○	上				↘＋C	○	上
			しゃがみB	○	下			
しゃがみB	○	下				↙or⬇＋C	×	下
近立B	○	上	立ちC	○	上			
しゃがみA	○	上	しゃがみC	○	上			
			↗＋B	×／×	上／中			
↘＋A	○	上	立ちC	○	上	立ちC	○	上
			しゃがみC	○	下			
			立ちD	○	上			
➡＋B	×	上						
			しゃがみD	○	下			
AB	○	上	➡＋C	×	上			

斬影拳の弱体化はちと痛手！男打弾は全段撃て!!



アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

技解析

通常技・特殊技

しゃがみAは連射がきくので、接近戦での牽制にはもちろん、連続技の中継としても使っていけるぞ。しゃがみBはリーチは短いが下段で、この技から連続技へ移行もできる。避け攻撃で回避される心配もない。立ちBはキャンセルがききリーチがそこそこ長い。スキも小さいので牽制に最適。しゃがみCはリーチが長く下段なので使う価値アリ。

浴びせ蹴りは前進しながら蹴りを振り降ろす。相手の下段攻撃を回避しつつヒットさせることができるのだが、先端を当てるようにしないと、ガードされた際に反撃を食らってしまう。また、この技から派生するコンビネーションはイマイチ使いづらいので、意識して使う必要はない。

上げ面は早く出せば対空になるが、コンビネーションの初段として使った方がいい。

避け攻撃はリーチが非常に長く、多少離れた位置からでも相手に届く。また姿勢を低くしてから出すので、対空としても使いやすいといえる。

➡＋AC（斬影拳）、⬇＋AC（飛翔拳）、⬇＋BC（超裂破弾）でフェイント動作を出すことができる。



リーチは長い…だけど跳びこまれていたらヤバイ



避け攻撃。リーチが長く出も早いので、かなり頼れるのだ

必殺技

●斬影拳

発生は早いので、近い位置なら弱攻撃からでも連続技に組みこむことができる。しかし、スキが大きくなってしまったため、近い間合いでガードされてしまうと、弱技での反撃を受けてしまう。弱は相手との間合いが離れないため、特に反撃を食らいやすいのだ。

強は連係＆連続技に、弱は相手に当てないように移動手段として使っていこう（前作よりは飛距離が伸びた）。

強が当たった時にのみ出すことのできる疾風裏拳は、ガードされると反撃確定なので、ヒット時にのみに出そう。



弱体化したけど、まだまだ連続技や奇襲に使うことができるのね

●飛翔拳

射程距離が決まっている飛び道具だが、あまり気にならない。発生が早いので、相手との位置が近ければ弱攻撃から連続技に組みこむことができる。相手との間合いが遠くない限りは、見てから跳びこまれることもないぞ。まぁ、そのぶんスキは大きく、先読みで跳びこまれてしまうとアウト。ブレイクショットも可。

●激飛翔拳

多段（5段）であるこの技は、初段の発生が早いので近い位置なら弱攻撃から連続技に組みこむことができる。その反面、2段目以降の〝球〟になった状態の発生は遅いので、強攻撃からもつなぐことができないのだ。また、空中の相手にヒットさせても、多段ヒットしないので、浮かせてからの連続技には不向き。

基本的にガードされても反撃は受けないが、途中から空振った場合は反撃を受けてしまう。また、多段技なので、ブレイクショットを仕かけられやすいというのも頭に入れておくべし。画面端の場合は、ヒット、ガード問わず反撃を受けてしまうので注意しよう。

また、この技も一応ブレイクショットに対応している。

●昇龍弾

出がかりに無敵時間のついている対空技。発生もかなり早いので、信頼して使っていける。短所は、地上の相手に対してほぼ密着でなければ当たらないということ。姿勢が低くなる技や背の低いキャラに対しては、さらにヒットしにくいのだ。地上戦ではかなり使いにくいといえる。

でも、食いこんだ技に対してブレイクショットを仕かける分にはいいんだけどね。



昇龍弾。対空技の安定はヤッパこの技っすね

技コマンド表

●投げ技	
内股（うちまた）	←or→＋C
●特殊技	
浴びせ蹴り（あびせげり）	→＋B
上げ面（あげつら）	↘＋A
●必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	↙→＋AorC
疾風裏拳（しっぷううらけん）	強斬影拳～↙→＋C
飛翔拳（ひしょうけん）★	↓↙←＋A
激飛翔拳（げきひしょうけん）★	↓↙←＋C
昇龍弾（しょうりゅうだん）★	→↓↘＋C
空破弾（くうはだん）★	↙↓↘→＋B
幻影不知火（げんえいしらぬい）	空中で↓↙←＋D
●超必殺技	
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	↓↙←↙→＋BC
●潜在能力	
男打弾（だんだだん）★	↓↙←↙→＋C～C連打

対人戦講座

普段は立ちBをメインに使って牽制し、相手の出方をうかがうといい。立ちBが相手に当たっている時はキャンセル飛翔拳で安定なので、迷わず撃って構わない。相手がよく跳びこんでくるのなら、極力対空技で迎撃。地上戦を挑んでくるのなら、しゃがみCや避け攻撃など、リーチの長い技で対抗しよう。



立ちBは先端を当てるように出していこう

こちらから攻めこんでいく場合は、前述した3つの技からキャンセルフェイント（斬影拳or飛翔拳が好ましい）を出したあと、すぐに跳びこんでいこう。もちろんホンモノの飛翔拳を出してもいい（遅めキャンセルでタイミングを遅らせてみるのも手）。

遠距離戦では、飛翔拳を使っての牽制や、強（弱）斬影拳での奇襲が有効。飛翔拳を撃つ時はフェイント動作を混ぜるとより一層いい。強斬影拳がガードされた場合は、苦し紛れの避け攻撃が有効。相手が下段技を多用してくるようなら、思い切って小ジャンプで跳びこんでみてもいいぞ。

遠距離では飛翔拳が有効。フェイント動作も混ぜよう





●空破弾

発生が遅くスキが大きいので、奇襲に使うことはできない。浮かせてからの連続技に組みこむのが安定した使い方。ブレイクショット時には無敵時間（前作より長くなった）がついているため、コンビネーションの途中などに仕かけても返すことができる。

●幻影不知火

小ジャンプ、通常ジャンプの両方から出すことができるが、ジャンプの頂点付近から下降中にしか出すことができない。要は昇りで出すことはできないということ。

使い方はやはり空中からの奇襲。後ろジャンプや相手を跳び越してから空中振り向きCキャンセルなどで出していくといいだろう。ここで注意すべきことは打点。打点が高いとガードされた時に連続ガードにならないので、避け攻撃で安定して返されてしまうぞ。また、背の高いキャラに対して高い打点でヒットさせても連続でヒットしないのだ。

幻影不知火。奇襲に最適だが、使い方に注意

このゲームは遅めキャンセルがきくので、キャンセルで出していく場合でも打点低めを狙って出していこう。

ちなみに、先月号のバージョンではこの技をヒットさせたあと、色々な技につなぐことができたのだが、どうやらつながらなくなったようだ。

潜在能力・超必殺技

●超裂破弾

出がかりにほんの一瞬だけ無敵時間があるのだが、攻撃判定が出る前に無敵が切れてしまうので、対空に使うことはできないと思っていい。

遠めの位置から出した場合、相手との間合いが離れるので、ガードされても反撃は受けにくい。奇襲に使ってみてもいいのだが、ここは浮かせてからの連続技などに使用するのが妥当といえる。

●男打弾

相手に向かって、気合いの入った拳を打ちこむ、非常に男らしい技（何が？）。出したあとCボタンを連打することによって段数を5段まで増やせるのが特徴。発生もそこそこ早いので、強攻撃や避け攻撃などから連続技に組みこむことができる。ブレイクショットにも対応しているのだが、無敵時間がついていないため、使いどころは多段技や突進技などに限定されてしまう。コマンドは、↓↙←でガードをし、残りを入力すると多少出しやすくなるのね。

この技をガードされてしまうと、最後の一撃を避け攻撃や無敵技などで返されてしまうのが痛え～！



男打弾。連続技やブレイクショットに使おう

コンビネーション



↘+A・B・CのCは中段。先端を当てるように出していこう

↘+A・立ちC・立ちCは、上げ面から肘を2回繰り出すコンビネーション。威力も大きいので連続技に組みこむといい。また、上げ面（↘+A）からは、B・Cという派生もある。最後のCは中段なのだが、密着からヒットさせると反撃を食らってしまう。しかし、空振りで出してCの先端のみを当てるようにすると、奇襲に使えるようになるのだ。

しゃがみB・B・↘+C。



コンビネーションからの上げ面は相手を浮かすことができる

相手を浮かせるコンビネーション。初段のしゃがみBは、しゃがみAorBなど、弱技なら何でもいいっす。浮かせたあと有効な追い打ちは、斬影拳、空破弾、昇龍弾、超裂破弾。画面端なら空破弾→昇龍弾ってのも可能だぞ。

コンビネーションアタック表

1段目		
近立A	○	上
遠立A	○	上
近立B	○	上
遠立B	○	上
しゃがみA	○	上
しゃがみB	○	下

2段目		
立ちC	○	上
立ちB	○	上
しゃがみB	○	下

3段目		
立ちC	×	上
→+C	×	上
↘+C	○	上
↙or↓+C	×	上

1段目			2段目			3段目		
↘+A	○	上	立ちB	×	上	C	×	中
			立ちC	○	上	立ちC	○	上
			しゃがみC	○	下			

1段目			2段目		
→+B	×	上	↗+C	×／×	上

タイガーキックは健在！待望の新潜在能力は使いどころに注意！



ジョー・ヒガシ

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技・特殊技



長～い遠距離立ちC。ダッシュから出すとすべるのでいい感じ

遠距離立ちCは牽制に使える。ダッシュから出すとすべりながら技が出るぞ。相手が技を空振りしたところに叩きこむのもいい。

しゃがみAは今回のジョーの基本コンビネーションの始動技。接近したら、とりあえずこの技から連係を組み立てていこう。

遠距離立ちBは、接近戦になったがしゃがみAは届かない、という間合いで使う。

避け攻撃は非常にリーチが長いので、牽制技として使っていくことができる。上半身が無敵になるので、相手の突進技や牽制技を返せることが多いぞ。



避け攻撃も長い。判定も強いので多用可能。割りこみにも使える

スライディングは姿勢が低くなり、対空技になる。下方向に強いジャンプ攻撃にはつぶされてしまうが。また、相手の牽制技をくぐることが多く、避け攻撃対策にもなるので、地上戦でも使っていけるぞ。ガードされても反撃を受けにくいというのも強み。

ハイキックは跳びこみ防止を兼ねた牽制技。中間距離で他の牽制技にたまに混ぜていこう。

必殺技

●スラッシュキック

おなじみの突進技。ガードされると反撃を受けてしまうので、連続技に組みこんで使おう。奇襲に使うなら、この技よりも黄金のカカトの方が適しているしね。



しゃがみ状態に当たるようになったが、ガードされると反撃確定

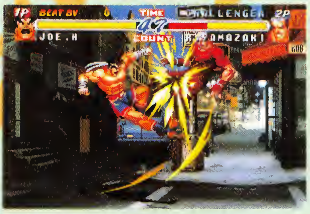
強は2段技だが、浮かせた相手に高めの位置で1段目を当てると2段目が空振りする。この時、ふっ飛んでいる相手には食らい判定が残っているので、タイガーキックで追い打ちをすることができるぞ。

●黄金のカカト

技のスピードが遅くなり、見切られやすくなってしまった。とはいえ、多用しなければ、跳びこみ防止を兼ねた奇襲技として役立ってくれる。

ガードされたあとのスキは前作より大きくなった。立ちガードされると硬直に反撃を受けてしまう。ブレイクショット対応だが、攻撃発生が遅いので使いどころは少ない。

●タイガーキック



奇襲技。空中の相手にも当たりやすい。スキはあるよ

無敵時間があるので、対空技として活躍する。攻撃判定が出るのが早くなったので、引きつけてから出しても相手が着地してしまって地上でガードされることはまずない。



攻撃発生が早くなってパワーアップ。頼れる対空兵器だ

ブレイクショット対応技としても非常に優秀。

●爆裂拳

リーチが短くなり、連続技に組みこみにくくなった。相手を画面端に追いこんでいる時だけ使っていこう。弱攻撃からでもつながるのは相変わらず。また、ブレイクショットにも対応。

追加技は、爆裂フックと爆裂アッパーの2つ。いずれもタイミングよく入力すれば爆裂拳から連続ヒットする。

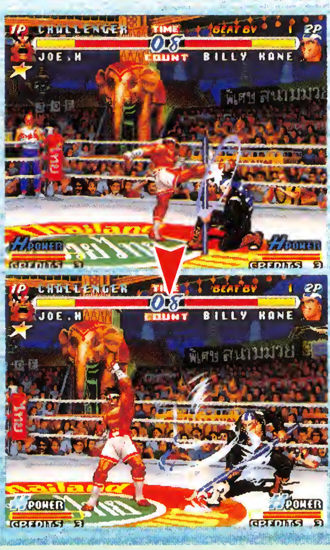
爆裂フックは中段だが、使う意味はまったくない。

爆裂アッパーの方は相手を浮かせることができる。浮いた相手にタイガーキックで追い打ちすることができるぞ。

対人戦講座

牽制技はダッシュ遠距離立ちCか避け攻撃。避け攻撃→キャンセルハリケーンアッパーは、避け攻撃がヒットしていれば連続技になるが、ガードされると連続ガードにならない。相手がジャンプしたり技を出そうとするとハリケーンアッパーがヒットする、という非常においしい連係。これを多用していると、相手は避け攻撃をガードしたあと手を出してこなくなるので、そうなったら避け攻撃→キャンセルフェイント技（↓+AC）が有効になってくる。そのあと小ジャンプやダッシュで攻めこんでいけるぞ。

接近したら、連続技を念頭に置きつつコンビネーションで攻めていく。ガードされていたら、しゃがみA・立ちB・↑+Cと、しゃがみA・立ちBで止めてしゃがみC、という連係を混ぜて相手のガードを揺さぶったり、キャンセルハリケーンアッパーとキャンセルフェイント技を使い分けて相手を混乱させてやろう。



避け攻撃→ハリケーンは連続技だが、連続ガードにはならない

相手が動こうとすると、このようにヒットするのだ

技コマンド表

●投げ技	
ジョースペシャル	←or→+C
膝地獄	↘+C
●特殊技	
スライディング	↘+B
ハイキック	←+B
炎の指先	相手ダウン時↓+C
●必殺技	
スラッシュキック	↙→+BorC
黄金のカカト★	↓↙←+B
タイガーキック★	→↓↘+B
爆裂拳★	A連打
爆裂フック	爆裂拳～↓↘→+A
爆裂アッパー	爆裂拳～↓↘→+C
ハリケーンアッパー★	←↙↓↘→+A
爆裂ハリケーン★	←↙↓↘→+C
●超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
サンダーファイヤー	→←↙↓↘+CorD

●ハリケーンアッパー

見た目よりも上への攻撃判定が小さく、ジャンプで簡単に跳び越えられてしまう。発生までのスキは小さいので、通常技をキャンセルして出すか、相手のジャンプ攻撃が届かないような距離での牽制に使おう。ブレイクショット対応技なので、相手の技の先端をガードした時などに使ってみてもいい。



跳びこまれると以上なので、必ずキャンセルから出すべし

●爆裂ハリケーン

今回は竜巻の数は2つ。スウェーラインへの判定はナシ。発生の早さはハリケーンアッパーとほぼ同じだが、スキが大きく使いづらい。遠距離でたま〜に出してみてもいいかな、という程度。この技もブレイクショット対応技。

超必殺技・潜在能力

●スクリューアッパー

攻撃発生が早くなったので、先読み対空として使ってみてもいいだろう。相手の起き上がりに重ねるのもいいが、スウェーラインへの攻撃判定はないので、グランドスウェーには充分注意すること。投げのあとに重ねるといい。

前作同様、コンビネーションで浮かせてから決めることもできるぞ。



これも攻撃発生が早くなった。連続技や先読み対空に使おう

●サンダーファイヤー



非常に出が早い。無敵時間もあるのでリバーサルで出してもいい

ジョー使い待望の新技は、なんと突進乱舞技。『KOF'97』の爆裂ハリケーンタイガーカカトに似ているが、フィニッシュは前作のプレッシャーニーのような膝蹴り。

Cボタンで出すと、普通にメインラインを突進していく。発生は非常に早く、弱攻撃からでも連続技になるぞ。出がかりに無敵時間もある。

Dボタンで出すと、一度スウェーラインに移動して、少し進んでから戻ってくる。相手の技をかわしつつ攻撃することが可能だ。しかし、ある程度離れたところから出さないと、スウェーラインにいる間に相手を通り抜けてしまうので、使いどころに注意しよう。

ちなみに、相手がスウェーラインにいる間は、この技を出すことができない。

コンビネーション



浮かせたあとは強スラッシュキック→タイガーキックが安定

しゃがみA・立ちB・↘+Cは、相手を浮かせることができる。キャンセル強スラッシュキックやスクリューアッパーで追い打ちしよう。

しゃがみA・立ちB・↑+Cは、3発目が中段になっている。



中段のコンビネーション。わりと早いので見切られにくい

2発目から連続ヒットにはならないので、ガードされている時にたまに混ぜていこう。相手が画面端で3発目をしゃがんで食らった場合、遠距離立ちBが連続技になる。

遠距離立ちB・立ちC・↓↘→+C。2発目で止めるのが基本。密着よりやや遠めの間合いでのかためや、連続技に使っていこう。画面端なら3発目で浮いた相手にタイガーキックで追い打ちできる。

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちA	○	上	立ちA	×	上
しゃがみA	○	上	立ちB	○	上	立ちB	○	上
			しゃがみB	○	下	立ちC	×	上
						↘+C	○	上
						↑+C	×	中
			立ちC	○	上			
遠立A	○	上	立ちB	×	上	立ちC	×	上
近立B	○	上	立ちC	○	上			
遠立B	○	上	立ちC	○	上	↓↘→+C	x/x/x	上/上/上



新技も含めて出の早い必殺技がそろってるわよ！

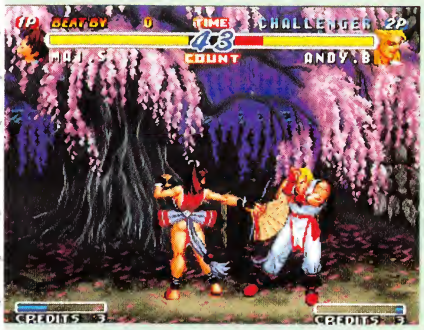
技解析

不知火(しらぬい)　舞(まい)

解析／修羅騎士　鷹



しゃがみAは、接近戦での基本技。牽制、連続技の中継に役立つ



遠距離立ちCはリーチが長いのだ

通常技・特殊技

しゃがみAは連打がきくので接近戦での牽制にはもちろんのこと、連続技の中継にも役立つ。ヒット時はそのままコンビネーションのしゃがみCや立ちBへつないでいくといいだろう。遠距離立ちBは、リーチがそこそこ長くスキも小さいので牽制に使うことができる。また、ダッシュ中とすべりながら（ダッシュ中↘or↓+B）出るので、攻めこみの手段としても使えるぞ。ちなみにコンビネーションへは移行しないが、キャンセルは可能になっている。遠距離立ちCは遠距離立ちBよりリーチは長いが、その分スキが大きく、跳びこまれたらアウト。置いておく感じで出していくといい。

ジャンプ攻撃では、小ジャンプならCと、出っぱなしのBを使うといい。通常ジャンプからはCが妥当だが、背が高めのキャラにはB・Cと連続で出していくのが有効だぞ。

龍の舞は相手をスウェーラインへ送る技。出が遅く、リーチもそんなに長くはないので、無理して使う必要はない。三角跳び。画面の端でおこなえる行動。通常ジャンプからでないとできないぞ。

跳ね蹴りは起き上がりに出すことのできる技。無敵時間はないがキャンセルがきくので、出してみる価値はある。

夢桜・改。空中投げである。この技は、通常ジャンプからでないと発動しないのであまり狙う機会はないだろう。

避け攻撃。出は遅いが、相手のジャンプ攻撃を避けてから着地硬直に丁度技を決めることができるのだ。よって、対空にも向いているといえる。また、技の後半部分を相手にヒットさせると相手が吹っ飛ぶのだが、食らい判定が残っているので、キャンセル小夜千鳥などで追い打ちが可能。



空中投げの夢桜・改。通常ジャンプからしか発動しないのが残念

必殺技

●花蝶扇

前作より発生が早くなったので、位置が近ければ弱攻撃からでも連続技に組みこめるうえ、キャンセルで出しさえすれば跳び越される心配もない。スキは相変わらず大きいので、中～遠距離からの牽制に使う際は、フェイント（↓+ACなど）を混ぜつつ出していくべきだろう。

ブレイクショット対応技だが、こちらではあまり使う機会はないだろう。

●龍炎舞

発生が早いので、1段目はもちろんのこと、2段目も位置によっては弱攻撃から連続技になる。また、ガードされても相手との間合いが離れるので、画面端以外で反撃を受ける心配はないのだ。

ブレイクショットに使う時は、極力相手に近い位置で出すようにしよう。遠い間合いで出してしまうと尻尾が空振ってしまい、反撃を食らうぞ。

ちなみにスウェーラインに攻撃判定はないっす。



龍炎舞。連続技はもちろん、牽制に使うこともできる

技コマンド表

●投げ技	
風車崩し(ふうしゃくず)・改(かい)	←or→+C
夢桜(ゆめざくら)・改(かい)	空中で↙or↓or↘+C
●特殊技	
跳(は)ね蹴(げ)り	ダウン中C
三角跳(さんかくと)び	空中の画面端で↗
龍(りゅう)の舞(まい)	←+A
●必殺技	
花蝶扇(かちょうせん)★	↓↘→+A
龍炎舞(りゅうえんぶ)★	↓↙←+A
小夜千鳥(さよちどり)★	↓↙←+C
必殺忍蜂(ひっさつしのびばち)★	←↙↓↘→+C
ムササビの舞(まい)	空中で↓+AB
●超必殺技	
超必殺忍蜂(ちょうひっさつしのびばち)	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
花嵐(はなあらし)	→←↙↓↘+C（ため可）

対人戦講座

普段はリーチの長い遠距離立ちB、遠距離立ちC、龍炎舞を使って牽制しつつ、ダッシュ攻撃（遠距離立ちB or C）や小ジャンプなどから攻めこんでいくといい。

ダッシュ攻撃は、攻めを持続するなら遠距離立ちBを使うといい。この技からは、キャンセル花蝶扇や花蝶扇のフェイントである↓+ACを出してみるといいだろう。フェイントを出した場合は、小ジャンプ攻撃や再度ダッシュ攻撃などを出していこう。

ジャンプ攻撃は連続技狙いのC、避け対策（大体相打ちになってしまうけど）のBを使い分けていこう。接近戦へ持ちこんだら、しゃがみAで牽制したり、前方ジャンプから空中振り向きなどを使っていくといいだろう。

中～遠距離では、フェイント（↓+AC）もあるので、花蝶扇を使っての牽制も有効。フェイントに引っかかって跳びこんできた相手は、確実に対空技で迎撃していこう。

ダッシュ遠距離立ちB（写真では見にくいけど）は、のび～るのだ！





遠距離ではフェイント（↓+AC）を混ぜつつの花蝶扇が有効だよ



●小夜千鳥

手に持った扇子を豪快に振り降ろす新技。出がかりに無敵時間はないものの、出が早く、上方向への判定が強いので対空として使うことができる。また、弱攻撃からも連続技に組みこめるのだが、地上の相手にヒットさせてもダウンを奪えないうえ、こちらが不利な状況になってしまう。連続技に使うなら、浮かせてからがいいのだ。

この技もブレイクショット対応だ。

●必殺忍蜂

相手に向かって緩やかに突っこんでいく突進技。ガードされてしまうと出の早い技で反撃されてしまうので、奇襲に使うのは考えもの。使うなら、浮かせてからの連続技くらいにしよう。一応ブレイクショットにも対応している。

新技である小夜千鳥。対空や連続技などに使えるのだ

●ムササビの舞

出はそれほど早くはないが、空中からの奇襲に使える技。足元を狙っていけばガードされても反撃を受けないぞ。また、ジャンプCをキャンセルすれば連続技に組みこむことができる。前作に比べて軌道は若干鋭くなったので、それほど遠くへは届かない。



ムササビの舞は奇襲に使えるが、足元を狙うようにね

超必殺技・潜在能力

●超必殺忍蜂

少し横へ移動したあと、炎をまといつつ舞い上がる技。発生も早いので、強攻撃からはもちろんのこと、近い位置なら弱攻撃からでも連続技に組みこむことができる。全段（5段）ヒットさせるとなかなかの威力だが、遠間からだと全段ヒットしないのだ。

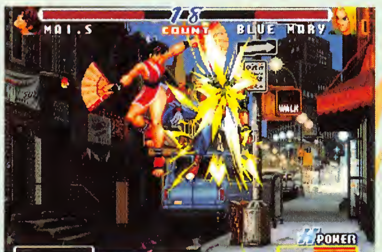


超必殺忍蜂。無敵時間はないので連続技専用として使っていこう

●花嵐

ヒットすると舞い上がりつつ、攻撃を加える新技。出がかりが無敵なので対空に使うことができ、発生も早いので弱攻撃からでも連続技に組みこむことができる。

また、ボタンを押しっぱなしにしておくことによって一定距離突進し、ボタンを離すと上昇する。押しっぱなし状態（突進）をガードされてもスキは小さい。反撃を受けないどころか、こちらが有利なので、攻めを持続することができるのだ。



花嵐は連続技や対空に使える。ボタン押しっぱなしならガードされてもOK！

コンビネーション

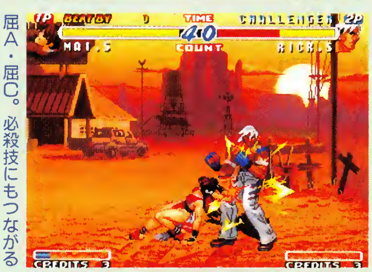
しゃがみA・立ちB・↘+C。連続技の基本というべきコンビネーション。しゃがみAは4発程度まで増やしても、浮かせ技である↘+Cまでヒットするぞ。浮かせたあとは、キャンセル小夜千鳥、必殺忍蜂、超必殺忍蜂、花嵐を決めることができる。また、そのまま追加のC・C or Bを出してもいいのだが、遠いと空振ってしまうので注意。

しゃがみA・しゃがみC。Cのスキが小さいので、再度しゃがみAにつなぐことができる。また、しゃがみCの姿勢が低いので、上手くすれば対空として使うこともできる。もちろんキャンセルも可能。

しゃがみB・しゃがみCは、下段開始のコンビネーション。避け攻撃で回避される心配はないぞ。



屈A・立ちB・↘+Cは連続技の基本というべきコンビネーション



屈A・屈C。必殺技にもつながるし、対空にもなる（屈Cのみ）

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちB	○	上	立ちC	×	上						
遠立A	○	上				↘+C	○	上	C	×	上	C	○	中
近立B	○	上	立ちC	○	上							B	○	中
遠立B	○	上	しゃがみB	○	下									
しゃがみA	○	上	しゃがみC	○	上									
←+A	○	上	立ちD	○	下									
			しゃがみD	○	下									
しゃがみB	○	下	しゃがみC	○	下									
			立ちC	○	上									

新たに下段も追加され当て身の調子は上々！雷光回し蹴りも使えるぞ



ギース・ハワード

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

しゃがみCは、出が早くリーチが長いうえにキャンセル可能なので使いやすい。ただし、小ジャンプ攻撃に弱いので多用するのは危険。

遠距離立ちBもリーチが長くてキャンセル可能。ダッシュから出すとすべりながら攻撃してくれるので、中間〜遠距離で活用していこう。

飛燕失脚は超低空を飛行して（？）襲いかかる中段技。出は遅いが、コンビネーションにつなげられるので、ダメージはかなりのものだ。

昇天明星打ちは対空技として使えそうだが、相打ち（負け）になりやすくイマイチ。

雷光回し蹴りは、出が遅いぶん移動距離が長く、スキが小さいのでガードさせれば続けて攻められる。また、特殊技なので攻撃判定が出現する前ならキャンセルが可能で、移動手段として使うこともできる。キャンセル真空投げor羅生門がいい感じだ。

フェイント技は2つ。↓＋ACで烈風拳、↓＋BCでレイジングストームのフェイントを出すことができる。後者の方が若干モーションが短いぞ。



ダッシュより移動距離が長い雷光回し蹴り。空振りキャンセル…



コマンド投げで移動投げの完成。正確に入力すれば他の技は暴発しない

必殺技

●烈風拳

スピードの速い飛び道具。出は遅くないがスキが大きいので、通常技キャンセルから出してキッチリ相手に当てていこう。フェイント技を混ぜれば相手を翻弄できるぞ。

●ダブル烈風拳

2発の烈風拳を合成して飛ばす技。合成中にも判定があり、そこに相手キャラや飛び道具が当たった場合は飛んでいく弾がノーマル烈風拳になる。完成版のダブル烈風拳は通常の飛び道具を貫通するぞ。ただし、モーションが大きすぎるので使わない方が無難。烈風拳&ダブル烈風拳はブレイクショットで出すことができ、その場合は弾が出たあとまで無敵時間が続く。

●上段当て身投げ

今回の当て身系必殺技は往年のキレが復活！　技を出した瞬間に当て身判定が発生するのだ（裏雲隠しや下段当て身打ちも同様）。上段当て身投げは、ジャンプ攻撃と必殺技（飛び道具系の技と下段技は除く）を受け止めて返すことができるぞ。決めたあとは雷鳴豪波投げでの追撃が確定するので、ダメージも大きい。



信頼度大幅アップ。跳びこみに反応して出せるようにしておこう

●裏雲隠し

立ちガードで防げる地上の通常技を返せる。ダメージを与えられないかわりに相手が一定時間無防備になるので、そこに追撃が可能。安定は前に歩いてしゃがみB・しゃがみB・しゃがみC（＋α）だ。

●下段当て身打ち

新たに修得した、下段判定の通常技&必殺技を受け止めて掌打で反撃する当て身。

画面端なら、決めたあと雷鳴豪波投げで追撃することが可能。早めのタイミングで入力すれば、ダウン回避が発動する前にゲットできるのだ。



3種類の当て身を使い分ければ、飛び道具以外はすべてゲット可能だ

対人戦講座

通常技やコンビネーションをキャンセルしてのフェイント技or烈風拳で相手を翻弄しつつ、雷光回し蹴り→空振りキャンセル真空投げor羅生門（以下、雷光投げと表記）を狙っていくのが基本戦法。

中間距離では、ダッシュ遠距離立ちB→キャンセルフェイント技or烈風拳が有効。フェイント技のあとは、雷光投げ、しゃがみC、前方小ジャンプなどを使い分けよう。

小ジャンプCで跳びこんだあとは、ヒット時はコンビネーションやしゃがみCにつなぎ、ガード時は雷光投げ、コンビネーション、しゃがみCなどを使い分けて攻めよう。

通常技やコンビネーションは、常にキャンセル烈風拳orフェイント技を出すつもりでいくべし。

起き攻め（真空投げを決めたあとがチャンス）は、しゃがみCや雷光回し蹴りを重ねる、飛燕失脚を重ねる、遅めのタイミングで雷光投げ、といった連係が有効。雷光回し蹴りはガードされてもこちらが有利なので、一瞬待ってからのしゃがみB・しゃがみB・しゃがみCと、雷光投げの使い分けで攻めるといい。



キャンセルフェイント技or烈風拳が基本。マスターしておこう

キャンセルできる通常技（コンビネーション）を相手に当てたら…

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
虎殺投げ	←or→＋C
絶命人中打ち	虎殺投げ〜→↘↓＋C
虎殺掌	↘＋C
飛燕失脚	→＋A
昇天明星打ち	↘＋A
雷光回し蹴り	←＋B
●必殺技	
烈風拳★	↓↙←＋A
ダブル烈風拳★	↓↙←＋C
上段当て身投げ	←↙↓↘→＋B
裏雲隠し	←↙↓↘→＋C
下段当て身打ち	←↙↓↘→＋A
雷鳴豪波投げ	相手ダウン時↓＋C
真空投げ	接近して1回転＋A
●超必殺技	
レイジングストーム	→←↙↓↘＋BC
●潜在能力	
羅生門	接近して1回転＋C
デッドリーレイブ★	→↘↓↙←→＋A〜A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←＋C

●雷鳴豪波投げ

ダウンしている相手をゲットして投げる追い打ち技。前述した当て身技後の他、デッドリーレイブヒット後も確定の追撃として決められる。
しゃがみC、しゃがみB・しゃがみB・しゃがみC、対スウェーライン下段攻撃などでダウンさせたあとも、間合いが遠すぎない限りは雷鳴豪波投げを決められる。キャンセルフェイント技（レイジングストームがいい）でスキを減らし、すぐに雷光回し蹴りで接近しつつ空振りキャンセルで雷鳴豪波投げを入力すればいいのだ。ダウン回避発動前にゲットできるぞ。



ダウン攻撃の雷鳴豪波投げは、必殺技に昇格したので…



特殊技を空振りキャンセルして出せる。ゲージ増加量も多いぞ

●真空投げ

前作までは通常投げだった真空投げが、必殺技（コマンド投げ）になってパワーアップ。投げ間合い＆ダメージはそこそこ優秀だし、雷光回し蹴りを空振りキャンセルすることで、移動投げの感覚で使うことができるのだ。

超必殺技・潜在能力

●レイジングストーム

先読み対空技。今回はスウェーラインにも攻撃判定があるものの、スキが大きいのでヒットさせないと手痛い反撃を食らう可能性がある。
おもな使い方は、立ちB、しゃがみC、コンビネーションなどをキャンセル（遅めキャンセル）して出す連係。烈風拳やフェイント技に混ぜればヒットを期待できるぞ。

●羅生門

相手を真上に放り投げ、落ちてきたところに双掌打を叩きこむコマンド投げ。真空投げよりも微妙に投げ間合いが広いうえ、ダメージが非常に大きいという高性能技だ。やはり、雷光回し蹴り空振りキャンセルから狙うのが実戦的。



新潜在能力の羅生門はコマンド投げ。相手を放り上げたあと…



一撃！　かなり頼れるのでパワーゲージは常に意識しておこう

コンビネーション

しゃがみB・しゃがみB・しゃがみCは、連続ヒットしてダウンを奪えるお手軽コンビネーション。接近戦ではこれをメインに使おう。
しゃがみA・立ちCは、キャンセルして烈風拳orフェイント技を出すといい感じ。烈風拳を出した場合、立ちCをガードされても烈風拳は跳び越されないので、フェイント技の効果が高いのだ。立ちCヒット時は連続技になるぞ。
➡＋A・立ちC・1回転＋A。2段目は着地した直後に、3段目は2段目にキャンセルをかける感じで入力すればOK。ガードされた時は2段目で止まるのだが、反撃されるほどのスキはない（不利ではある）。裏雲隠しor下段当て身打ちを狙うのも手だ。

●デッドリーレイブ

今回も通常技キャンセルで出せば連続技になる。最後まで決めれば雷鳴豪波投げでの追撃が確定。7段目で止めてしゃがみB・しゃがみB・しゃがみC（＋α）につなぐことも可能。
ブレイクショットに対応しているが、無敵時間はないので、対象を限定して（突進技など）狙っていこう。



➡＋A・立ちC・1回転＋A。飛燕失脚から裏拳がつながって…



キャンセルっぽく真空投げが決まる。ダメージもなかなかだ

コンビネーションアタック表

➡＋A	×	中	立ちC	×	上	1回転＋A	×	投げ
近立A	○	上	立ちB	○	上	立ちC	×	上
遠立A	○	上	立ちB	○	上	↙or⬇＋C	○	下
しゃがみB	○	下	しゃがみB	○	下	↘＋C	○	上
近立B	○	上	立ちC	○／○	上／上			
しゃがみA	○	上	立ちC	○／○	上／上			
しゃがみA	○	上	しゃがみC	○	上			
↘＋A	○／○	上／上	立ちC	×	下	⬇＋C	×	上
↘＋A	○／○	上／上	しゃがみC	○	下			
⬅＋B	×	上	立ちD	○	上			
⬅＋B	×	上	しゃがみD	○	下			



喝～コンビネーションが新たに加わったけど全体的にパワーダウン!?

望月双角

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

通常技で特筆すべき変更点があるのは、遠距離立ちCとしゃがみCの2つ。遠距離立ちCはスキが小さくなっている。リーチが長めで出も早い点は変わっていないので、連係の締めや牽制に使おう。

しゃがみCは錫杖で足元を払う技に変更された。若干出は遅いが、リーチは長くてキャンセルもかけられるぞ。

錫杖上段打ちは、相変わらず早めに出せば対空技として機能する。しかし、今回は相打ちになってしまうことが多い（判定が弱くなった?）。

電撃棍は、野猿狩り、邪棍舞→突破、ダウンを奪えるコンビネーション、無道縛り投げ、鬼門陣のあとに決めることが可能。ただし、最後の2つ（投げ技）以外はダウン回避で逃げられてしまう。

フェイント技は、↓＋ACのまきびしと↓＋BCのいかづちがある。どちらもモーションが短いので（いかづちの方が微妙に短い）、強攻撃→キャンセルフェイント技→立ちorしゃがみA＋αという連続技も可能だ。



間合いがよければ遠立ちC×2が連続技。ガードされても有利



性能は悪くないが、小ジャンプが存在するこのゲームでは多用厳禁

必殺技

●野猿狩り

チビ双角たちが水平に飛んでいき、ヒットすると巨大な手が出現して相手を握りつぶすようになった。前作に比べて出が早くなっているが、出したあとの硬直は相変わらずチビ双角が消えるまで。ガードさせれば双角の方が先に硬直が解けるが、跳び越されると連続技の的になってしまう。

ブレイクショットで出した場合は、弾が出たあとまで無敵時間が続く。おもにブレイクショット用として使おう。



ブレイクショット技としての信頼性は高い。ダメージは小さいけど

●まきびし

弱体化。出が遅くなり、スキも大きくなってしまった。中途半端な間合いから単発で出すと、跳びこみ連続技の的になりやすいので注意。

ブレイクショットに対応しているが、無敵時間がないので他の技を使った方がいい。

●憑依弾

スキが非常に大きくなり、ヒットさせないとダッシュジャンプ攻撃からの連続技で反撃されてしまう。前作のように跳びこみ防止の牽制技として使うのはやめておこう。強攻撃をキャンセルして出せば連続技になる点は前作同様なので、とっさに邪棍舞を出せそうにない時の連続技に使おう。ただし、間合いが遠すぎると最後の1発が空振りして反撃を受けるので注意。

ブレイクショット対応技で、無敵時間はないが安定してダメージを与えられる。突進技などに対してはこれを使おう。

●鬼門陣

コマンド投げ。前作に比べると投げ間合いは狭い（通常投げよりは広い）。今回は雷撃棍が間に合うのだが、間合いが離れるので起き上がりを攻めることはできない。



間合いが狭くなった。とりあえずレバー大回転＋C連打はやめよう

●邪棍舞

相手に当たった時に離れる間合いが広くなったので、よほど間合いが近くない限りは全段当たらない。とはいえ、ヒット時は途中が抜けつつも連続ヒットする（突破もつながる）ので、連続技に使うぶんには支障ナシ。弱攻撃キャンセルでも連続技になるぞ。

追加技だが、突破は連続技用、降破は中段、払破は下段、倒破は対スウェーライン攻撃、天破は対空。今回は邪棍舞＋追加技で最大4ヒットになったので、邪棍舞を4ヒットさせると追加技は当たらない。

技コマンド表

●投げ技	
無道縛り投げ	←or→＋C
昇天殺	空中で↙or↓or↘＋C
地獄門	無道縛り投げ～→↘↓＋C
●特殊技	
錫杖上段打ち	↘＋A
雷撃棍	相手ダウン時↓＋C
●必殺技	
野猿狩り★	↓↙←＋A
まきびし★	↓↘→＋A
憑依弾★	→←→＋C
鬼門陣	接近して1回転＋C
邪棍舞	A連打
突破	邪棍舞～→＋C
降破	邪棍舞～↗＋C
払破	邪棍舞～↘＋C
倒破	邪棍舞～D
天破	邪棍舞～↙＋C
喝★	→↘↓↙←＋B
渦炎陣	スウェーライン上で↑↓＋D
●超必殺技	
いかづち	→←↙↓↘＋BC
●潜在能力	
無惨弾	→←↙↓↘＋C

対人戦講座

前方小ジャンプCや（ダッシュ）ライン移動→渦炎陣or（ダッシュ）対メインライン攻撃で接近したあと、立ちorしゃがみAやコンビネーションをキャンセルしての邪棍舞で押していくのが基本戦法。邪棍舞がヒットしていたら、1～3ヒット後（安定は1ヒット）に突破へつなぎ、ガードされた時は下段の払破と中段の降破を使い分けて2択を迫ろう。払破&降破は適当に出しても空振りしてしまうので、分身の攻撃が当たる直前（相手との間合いが近づいた時）に出すようにすること。フェイント技をからめて攻める手もある。立ちA→キャンセルフェイント技→ダッシュ鬼門陣や、立ちA・C→キャンセルフェイント技→跳びこみなどが代表的な連係だ。

画面端に追いつめれば、立ちA→キャンセル邪棍舞→降破をメインにガンガン攻められる。ガードされても双角側が有利なので、再び立ちA→キャンセル邪棍舞を出せば相手をかためられるし、ヒット時は近ければ立ちA→キャンセル邪棍舞→降破が、遠くても遠距離立ちCがつながる。前述の繰り返しだけでは徐々に間合いが離れてしまうので、払破でダウンを奪って接近する、前に歩いて（ダッシュして）立ちAを出す、小ジャンプCで跳びこむ、フェイント技からダッシュ鬼門陣を狙う、などの連係も混ぜて相手を画面端から逃がさないようにしていこう。



端に追いつめればこっちのもの。そのままKOするつもりで攻めるべし

●喝

地上ヒット時限定でコンビネーションにつなげられるようになった。ほぼ密着状態でヒットさせないとコンビネーションが届かないので、決められる状況は至近距離（対ジャンプ攻撃など）でのブレイクショットぐらいだけど（ブレイクショット時は攻撃判定出現後まで無敵時間が続く）。

画面端なら、喝が届けばコンビネーションが空振りすることはないので、通常技をキャンセルして出して連続技にすることもできるぞ。



グラフィックとともに使い道も変化した喝。対空には使えない

●渦炎陣

対メインライン上段攻撃と同じような特性を持つ。足元が無敵なので、対スウェーラインで下段攻撃をかわしつつヒットさせることができ、しゃがみガード不能なのだ。



スウェーライン上で出せる必殺技。接近手段として使えるぞ

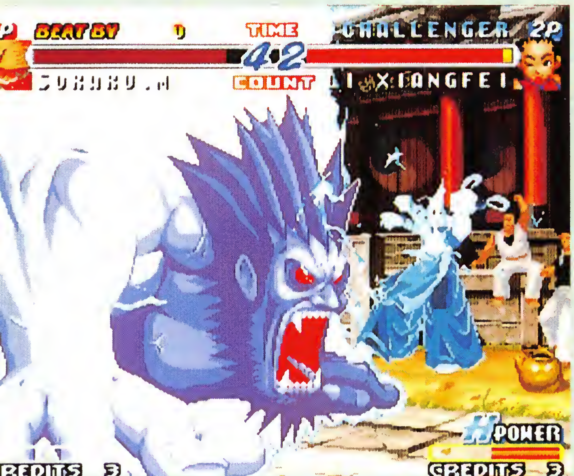
対メインライン攻撃より優れている点は、出がかりには一瞬全身無敵があること、遠めから出せばヒット後にしゃがみA＋αを連続ヒットさせられること、空中判定なので対スウェーライン上段攻撃で返されても連続技を食らわないこと。欠点は、ガードされた時のスキが対メインライン攻撃より大きいことと、ダッシュから出せないこと。

超必殺技・潜在能力

●いかづち

グラフィックがド派手になり、攻撃判定も大きくなった。相変わらずスウェーライン上の相手にも当たるので、出てしまえば完全なバリアになるぞ。空振りしても反撃は受けにくいので、遠距離で適当に出したり、通常技をキャンセルして出したりするといい。

ただし、出が遅く出がかりをつぶされやすいので（跳びこみを先読みして出してもつぶされることがある）、多用するべき技ではない。



いかづち。判定は異常に大きいものの、出が遅いので実はイマイチ君

●無惨弾

前作同様、根元部分は中段で地面に叩きつける部分はガード不能。ただ、今回は潜在能力に独特の演出が追加されたため、見てからでも簡単に回避されてしまう（反撃を受ける可能性アリ）。中段部分をガードされた時は反撃確定。

出した瞬間から攻撃する少し前まで全身無敵になっているので、飛び道具系の技や突進技を回避しつつヒットさせる、という使い方が実戦的だ。通常技→キャンセル飛び道具といった連係も狙い目だぞ。

コンビネーション

近距離立ちC・→＋B・→↓↘＋A。中段の→＋Bは連続ヒットしないが、ヒットすれば→↓↘＋Aもつながる。→↓↘＋Aをガードされると反撃を受けるので、ガードされた時は→＋Bで止めよう。

A・Cとつながるコンビネーションは、2発目にキャンセルがかかるので連続技（連係）用として重宝する。立ちで出した方がダメージが大きいが、しゃがみの方が間合いが離れにくい。基本的には立ちで事足りるんだけど。

喝からのコンビネーションは、入力のタイミングが結構難しい。立ちCは喝の3段目がヒットした瞬間に、レバー1回転＋Cは遅めのタイミングで入力しよう。



喝から錫杖上段打ちで相手を浮かす。これはボタン連打でもOKだ



ここが難しい。出せない人はタイミングを遅らせてみるといいぞ

コンビネーションアタック表

近立C	○／○	上／上	→＋B	×	中	→↓↘+A	×	上
近立B	○	上	立ちC	×	上	↓↓+C	×	上
しゃがみB	○	下	→＋C	×	上			
遠立B	○	上	立ちC	○	上			
近立A	○	上	立ちC	○	下			
遠立A	○	上						
しゃがみA	○	上	しゃがみC	○	下			
→↘↓↙←＋B	×/×/×	上/上/上	立ちC	×	上	1回転＋C	×	投げ



ジャンプCはロケット。避けに迎撃されやすいので注意



サイドワインダー弱体化！ ローリングタートルを極めるのが吉(?)か!?

ボブ・ウィルソン

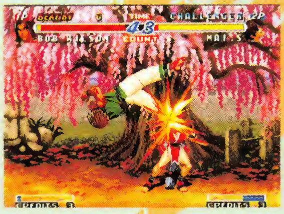
解析／モリスケ

技解析

通常技・特殊技

ジャンプCは今回も横に長いロケットキックのまま。若干攻撃判定の持続時間が短くなってはいるが、判定自体は強いままなので頼りになるぞ。

フライングフィッシュは起き上がり時にのみ出せる反撃技。出はじめに無敵時間はあるが、相手にしゃがまれると当たらず、性能はイマイチ。



フライングフィッシュは立っている相手にしか当たらない

イーグルステップは相手に乗っかるようなジャンプ攻撃で、ヒットすると後方へ跳ね返り、再度ジャンプ攻撃を出すことができる。攻撃判定が下に突き出ているので、避け攻撃つぶしとして使えるぞ。

リンクスファングは倒れた相手に対する追撃技。

エレファントタスクは対空技として使用できる。発生は若干遅いが、出してしまえばそう簡単にはつぶされない。

ホーネットアタックはファルコンから派生する技。決めたあとに相手が浮くので、モンキーダンスやフロッグハンティングなどで拾えるぞ。通常投げは何も技を出さないジャンプから狙うと決めやすい。

必殺技

●ローリングタートル

コマのように頭を下にして、回転しながら足で攻撃する。まわっている間はレバー入力で移動できるので、ある程度ヒットさせてから逃げるといった使い方が可能。まわっている間は5ヒットするまで攻撃判定が出続ける。発生は早いので、A攻撃キャンセルで出せば連続技に組みこめるぞ。



当て方によっては反撃を受けないぞ。ちなみにブレイクショット対応

●サイドワインダー

下段の足払いを4連続で繰り出す技で、グラフィックと性能が大きく変化している。前作では頼りになったこの技だが、発生が遅くなったのでC攻撃をキャンセルしないと連続技に組みこめず、硬直時間も長いのでガードされると反撃必至、というように悪い点だらけになってしまった。

ただし、ブレイクショットから出した場合に限り無敵時間が発生するので、抑えこまれた時には狙ってみるといい。



サイドワインダーは性能が悪い。無理に使わなくても…

●バイソンホーン

バク転しながら蹴り上げる。相変わらず対空技としては使いにくいので、おもに連続技に組みこむのがいい。しかし、発生がA攻撃よりも早いので、相手の連係に割りこんだり、反撃技として使うことができるようになった。

ガードされた場合は後方に跳び退くが、着地に長い硬直があるのでしっかり反撃を受けてしまう。

●ワイルドウルフ

側転しながらの3連続蹴り。2段目以降は中段判定になっているが発生はそれほど早くないので、ほとんどの場合見てからガードされてしまう。ガードされると発生の早い技で反撃されてしまうものの、ヒットすれば続けてダンシングバイソンを当てることができるゾ（状況的に厳しいが）。

一応C攻撃をキャンセルすれば連続ヒットする。また、ブレイクショットにも対応。



ワイルドウルフは発生が遅いので使いにくいでし

技コマンド表

●投げ技	
ファルコン	←or→+C
イーグルキャッチ	空中で↙or↓or↘+C
ホーネットアタック	ファルコン中～↘↘+C
●特殊技	
フライングフィッシュ	ダウン中C
イーグルステップ	空中で↓+B
リンクスファング	相手ダウン時↑+C
エレファントタスク	↘+A
H・ヘッジホック	ダッシュ中→+C
●必殺技	
ローリングタートル★	↓↙←+B
サイドワインダー★	↓↙←+C
バイソンホーン★	↓ため↑+C
ワイルドウルフ★	←ため→+B
モンキーダンス★	→↓↘+B
フロッグハンティング	←→→+BC
●超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ダンシングバイソン	→←↙↓↘+C

対人戦講座

有効なダッシュ技や牽制技が見当たらないため、攻めこむ手段が跳びこみしかない。この跳びこみを見破られると攻めこめないので、中間距離ではフラフラしつつ、跳びこんでくる相手をエレファントタスクで迎撃しながら様子を見て、相手が牽制技を出しそうなら跳びこむべし。



対空エレファントタスクは強力。しっかり反応せよ

跳びこみからは着地でしゃがみAにつなぎ、ヒットしたら連続技、ガードされたら再度跳びこみを狙ったり、フラフラモードに戻ろう。

C攻撃をキャンセルしてフェイントの↓+BCを出すと硬直時間を短くできるぞ。

連続技はしゃがみA・立ちB・↘+C↓キャンセルモンキーダンス↓バイソンホーンが結構なダメージを与えられるが、間合いが遠いと↘+Cが空振りやすい。入らないと思ったら、しゃがみA・B↓キャンセルバイソンホーンで安定しておくべし。

画面端で浮かせた場合は、ローリングタートルの最初と最後が交互に当たるタイミングで出せばお手玉可能。

↘+C空振りの図。よく起こるので安定するならA・B・C



●モンキーダンス

斜め上方向に跳び上がっての蹴り3連発。無敵時間はなく対空技としては使えないため、主に連続技に組みこんで使うことになる。

発生は早いので、A攻撃をキャンセルして出せば連続ヒットする他、コンビネーションで浮かせた際の追撃に使うことができる。しかも決めたあとにバイソンホーンかダンシングバイソンで拾うことができるので、決まった時のダメージはかなりのもの。

ブレイクショットに対応しているが、無敵時間は発生しないのでつぶされる可能性があるぞ。

●フロッグハンティング

高速ドロップキック。前作では投げからの追撃技としてのみ使用できた技だが、今回は単発の必殺技として出せるようになった。移動速度が非常に早いので見切られにくいが、大きいキャラ以外にはしゃがまれると当たらず、ガードされると転んでスキだらけになる。空中連続技に組みこむ以外使い道はありません。

超必殺技・潜在能力

●デンジャラスウルフ

ワイルドウルフの性能をアップさせたような技で、ヒット数が増えて威力が大きくなっている。無敵時間などは皆無なので連続技に組みこんで使うことになる。しかし発生はそれほど早くないので、C攻撃をキャンセルして出した場合にしかつながらないため、決められるチャンスは少ない。

一応3段目から中段判定になっているが、知っている相手にはまず通用しないので、適当に出すのはひかえよう。



デンジャラスウルフはモリモリ多段ヒット。連続技用です

●ダンシングバイソン

今回加わった新技で、空中で連続ヒットする見た目のイイ蹴り上げ。出しはじめにほんの少し無敵時間があるので、対空やカウンターに使用できる他、コンビネーションで浮かせたあとやモンキーダンスの追撃に使用できる。もちろん地上での連続技にもOKです。ただし、決めやすいせいなのか、潜在のわりにはダメージ量が低く設定されている。



蹴り上げじゃー。見た目より減ってないので寂しいデス



新技ダンシングバイソン。回転力をつけた蹴りから…

コンビネーション

しゃがみA・立ちB・↘+Cは、相手を浮かせることができるコンビネーション。浮いたところにはモンキーダンスやフロッグハンティングなど色々な技で追撃できるものの、↘+Cのリーチが短いので相手との間合いが少しでも離れていると届かないことが多い。イマイチ安定しないのだ。

立ちC・Cはキャンセルできないものの、ここで止めると硬直時間が少ないので、続けてA攻撃を出せば連続ヒットさせることができるぞ。

↘+A・しゃがみB・しゃがみCは、しゃがみCで浮いた相手をバイソンホーンやフロッグハンティング、ダンシングバイソンで追撃できるぞ。



C・Cの2段目。これはキャンセルできないのだが…



硬直が少ないのでA攻撃が連続ヒット。連続技を狙うべし

コンビネーションアタック表

近立A	○	上						
近立B	○	上	立ちC	○	上			
遠立A	○	上	立ちB	○	上	立ちC	×	上
遠立B	○	上				↘+C	○	上
しゃがみA	○	下						
しゃがみB	○	下	しゃがみB	○	下	しゃがみC	×	下
近立C	○	上				→+C	×	上
遠立C	×	上	立ちC	×	上	↑+C	×	中
↘+A	○	上	しゃがみB	×	上	しゃがみC	○	下

制空烈火棍が変化！必勝！逆襲拳は尻チャージの期待の新技



ホンフウ

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技・特殊技

全体的にリーチが短い気がするが、ヌンチャクと蹴り技を駆使すればOKちゃ〜！

まずは前作でも代表的だった遠距離立ちC。今回キャンセルがきかなくなってしまったが、出が早く、リーチの長さも1、2位を争う通常技だ。先端を目安に牽制技に使おう。

そして、主軸となるのはリーチが長く、キャンセル可能な遠距離立ちAorB。遠距離立ちAはしゃがまれると当たらないので、メインはあくまでコンビネーションも狙いやすい遠距離立ちB。この技で牽制したり、この技からキャンセル電光石火の天といった感じに攻めこむといいぞ。

跳びこみにはジャンプC（通常、小ジャンプともに）を使っていくといい。小ジャンプCは早出しすると空振りしてしまうので、引きつけて出していこう。また、ジャンプBも鋭くていい感じ。

経絡乱打は特殊投げ（通称：ゴリパン）。連打で殴り度が増し（ダメージ増）、よりエキサイティングに。ナイス。

踏み込み側蹴りは、その名の通り踏みこんで蹴りを放つ技。しかし、特別強いわけでもなく、キャンセルもきかないので使わない。遠距離立ちBを出したい時に化けないように祈ろう（注意しよう）。

ハエタタキは、一応対空技になるが、出が遅いので無理して使う必要はないだろう。

トドメヌンチャクはダウンを奪ったあとの追い打ち技。トドメというわりには威力が低いが、そんなことは気にせず、連続技やコンビネーション後に貴重な追い打ちダメージ（爆発ゴロー後は確定）をちゃっかり決めておくべし。



ドル箱スターの遠距離離立ちB。まさに牽制技の見本ちょ〜！

必殺技

●九龍の読み

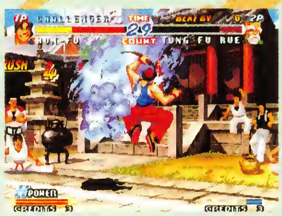
ヒットすると相手を殴り散らす必殺技。ガードされてもスキはないので、通常技、コンビネーションから連続技にしたり、対空技（姿勢が低くなるのでつぶされにくい。技名は黒龍）として積極的に狙おう。単発で狙うなら必勝！逆襲拳に混ぜて使うと効果的。

●制空烈火棍

見た目が一新されて、前作より空振時のスキが小さくなった。地上戦でも活用したいが、横方向の攻撃判定が小さいばかりか、地上の相手にヒットしてもダウンを奪えないのだ。しかし、相変わらず出だしに無敵時間があるので、スキの小さい弱を対空（相手ダウン）に使っていくといい。

また、コンビネーションで相手を浮かしたあとの追い打ちとしても決めることができる。その際は威力の大きい強を連続技に組みこんでいこう。

強、弱ともにブレイクショットに対応している。



リニューアルされた制空烈火棍ちゃ。弱は対空、強は連続技ちょ〜

●電光石火の地

突進技。威力は小さいが出は早いので、コンビネーション（しゃがみB×2がいい）から連続技に組みこむといい。

また、ボタン連打でラストにダウンを奪える頭突きが出るぞ。だが、相変わらず電光石火の地〜電光パチキはガードされるとスキだらけなので、慎重（しゃがみBのヒット確認後）に使っていくべし。

●電光石火の天

攻撃発生が遅いので、地上技から連続技に組みこめないが（コンビネーションで浮かせたあとは別）、下段技を空振らせて当てることができる突進技。基本的にホンフゥはこの技でラッシュ（攻めこむ手段）をかけたり、ゲージをためたりする。コンビネーション後や、ダッシュして通常技の遠距離立ちAorBからキャンセルしていくといい。

また、電光石火の天（相手ガード）→避け攻撃→キャンセル電光石火の天…ってな連係も効果的だぞ。しかし、調子に乗って乱発してると、ブレイクショットで痛い目にあう恐れもあるので注意すべし。

電光石火の天、地ともに、ブレイクショット対応。

●炎の種馬

多少出しやすくなったが、威力は小さいし、連射が甘いと〝金的にチ〜ン！〟ってなことになるので、無理して使っていくことはないぞ。

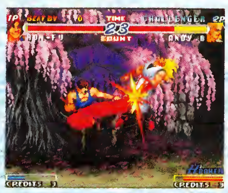
技コマンド表

●投げ技	
バックフリップ	←or→+C
経絡乱打（けいらくらんだ）	↘+C
●特殊技	
踏み込み側蹴り（ふみこみそくげ）	→+B
ハエタタキ	↘+A
トドメヌンチャク	相手ダウン時↓+C
●必殺技	
九龍の読み（クーロンのよみ）	←↙↓↘→+C
黒龍（こくりゅう）	相手空中時←↙↓↘→+C
制空烈火棍（せいくうれっかこん）★	→↓↘+AorC
電光石火の地（でんこうせっかのち）★	↙ため→+B
電光パチキ（でんこうパチキ）	電光石火の地〜B連打
電光石火の天（でんこうせっかのてん）★	↓↙←+B
炎の種馬（ほのおのたねうま）	↓↙←+A〜A連打
必勝！逆襲拳（ひっしょうぎゃくしゅうけん）	↓↙←+C
●超必殺技	
爆発ゴロー（ばくはつゴロー）	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
よかトンハンマー★	↓↙←↙→+C

対人戦講座

はちゃめちゃな闘いが似合うホンフゥ。プレイヤーの君も、ここはいっちょでかい花火を打ち上げる気持ちで、アグレッシブな戦法を取ろうぜ。

牽制技は遠距離系の立ち攻撃。中でも遠距離立ちB・B・C（中段）が有効だ。遠距離立ちB・Bは空振りでもいいから、最後のCを当てるつもりでガンガン攻めこもう。C後（ヒットorガード）はしゃがみCや再びコンビネーションを狙っていくといい。



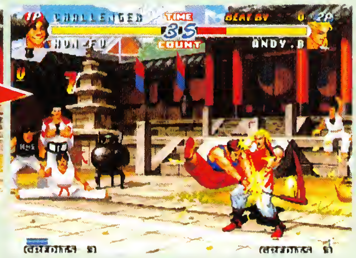
コンビネーション2段目の黄金キック！　相手にとっては結構ウザイ

近距離ではしゃがみBからのコンビネーション（しゃがみB×2→キャンセル電光石火の地or↘+C→キャンセル強制空烈火棍）や連続技を狙っていこう。相手がHパワーでないなら、間合いに関係なく電光石火の天（通常技orコンビネーションキャンセル）も混ぜていくといい。避け攻撃→キャンセル電光石火の天ってのも使いやすいぞ。

余裕が出てきたら、必勝！逆襲拳や九龍の読みを使おう。必勝！逆襲拳は意外と出が早いので、対空技にもなる。電光石火の天後、遠距離立ちB・B（空振り）後、起き上がり時（自分、相手ともに）なども狙い目だ。必勝！逆襲拳はスキが大きいので、スキの小さい九龍の読み（近距離立ちCやコンビネーションから連続技に組みこめるが、単発でもOK）との併用が効果的。

対空技は弱制空烈火棍で安定だが、前述したように必勝！逆襲拳や九龍の読み（黒龍）でもOKっちゃ。ちなみに、遠距離立ちB・Bでしつこく攻めると、相手は跳びこみにくいうえ、Bが偶然対空になることもあるぞ。笑える。

●必勝！逆襲拳



カデンツァの嵐が爆発！　ボコボコに殴りつけて最高ちょ～♡



1度や2度ではあちゃちゃだが、3度目に攻撃を受けると…

突き出した尻で相手の攻撃を受け、反撃する新技。相手の攻撃を1、2回受けたくらいでは痛がるだけで何もしないが、3回目の攻撃を受けてはじめて前作のカデンツァの嵐で反撃するという異色な技だ。冷静な相手にはまず通用しないが、決まった時の壮快感や威力は何物にも代え難い。

簡単に相手の跳びこみ攻撃に合わせられるし、電光石火の天後や起き上がり時、コンビネーションに混ぜるなど狙いどころも多い。

攻撃を受けた回数は次のラウンドに持ち越されるので、1ラウンド目に2回しか受けられなくても次のラウンドで1回受ければ発動するのだ。これで心配なく（？）狙っていけるね♡　まさにヨカ度4万点の爆笑技だ。

3回目は、絶対相手の空中振り向き攻撃には合わせないようにしよう。ホンフゥが裏まわりで攻撃を受けると、反撃の際に相手の着地地点とは逆方向に走っていって空振りしてしまうからだ。スキはないが勿体ないので注意すべし。

超必殺技・潜在能力

●爆発ゴロー

ガードされたらスキだらけなので、連続技に組みこんでいこう。単発の弱技からでも連続技になるが、多段技の近距離立ちCや近距離立ちA・立ちC・立ちCのコンビネーションからの方が確実だろう。残念ながらお気に入りの爆発ジローはなくなってしまったが、ゴロー1本で頑張っていこうぜ。



ジローはないがゴローは健在！　連続技に組みこんで香港返還万歳♡

●よかトンハンマー

せっかくの新技も出が遅いため、残念ながら連続技には組みこめまへん。でも、長い無敵時間やブレイクショットに対応しているのがウリ♡　しかも中段技なんていう美味しいおまけつき。

ブレイクショットで、相手のコンビネーションなどを逆手にとって痛い目を見せてやろう。どのへんがよかトンなのかは謎だが、もちろんそんなことは大した問題ではないっちゃ。



よかトンハンマーは中段かつブレイクショットにも対応。ヨカヨカ♡

コンビネーション

基本的にホンフゥは始動技が短いので、近距離からコンビネーションを狙っていくことになる。とりあえず押さえておきたいのは近距離立ちA・立ちC・立ちC。必殺技や超必殺技を絡めた連続技はここから狙っていくといい。

しゃがみB・しゃがみBは、リーチは短いが下段技なので、近距離戦では重宝する。しゃがみBの先端がヒットした場合はキャンセル電光石火の地を決め、近距離でヒットした場合はそのままコンビネーションの↘+Cにつなぎ、キャンセル強制空烈火棍でさらに大ダメージを狙おうぞ。

遠距離立ちB・立ちB・Cは、2段目から3段目が連続ヒットせず、3段目は中段技扱いになっている。しかも、3段目ヒット後には立ちB



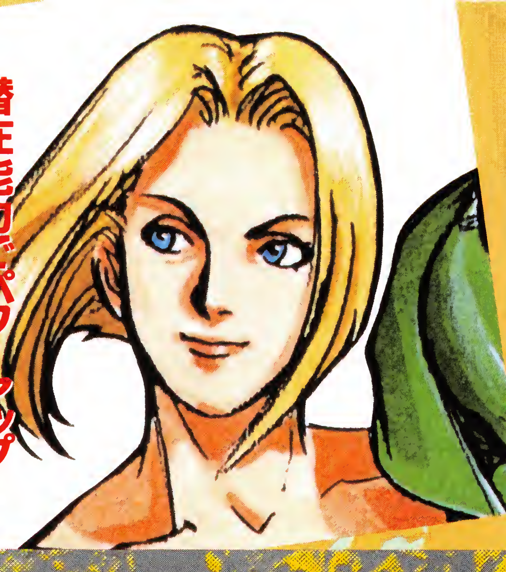
B・B・C。3段目は中段技。このあとは遠立Cや屈C、コンビネーションにつなげろ！

（近、遠距離ともに）や遠距離立ちC、さらにはしゃがみ攻撃すべてにつなぐことが可能。間合いによっては再びコンビネーションにつなげることもできるぞ。奇襲気味で構わないので、3段目を当てる気持ちで（1、2段目は空振りでもOK）出していこう。

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	上	立ちC	○	上
						立ちC	×	上
			立ちB	○	上			
近立B	○	上				→+C	×	上
しゃがみA	○	上				↘+C	○	上
			しゃがみB	○	下			
						↙or↓+C	×	下
しゃがみB	○	下	しゃがみC	○	上			
遠立A	○	上	立ちC	×	上			
遠立B	○	上	立ちB	×	上	C	×	中
→+B	×	上	↘+C	×	下			
			立ちC	×	上	C	○	上
↘+A	○	上						
			しゃがみC	×	下			

潜在能力でパワーアップ！必殺技を連係させて潜在能力まで決めろ!!



ブルー・マリー

解析／DSP-たろりん

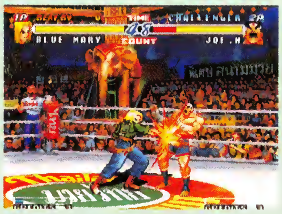
技解析

通常技・特殊技

遠距離立ちCは、出るのはあまり早くないが、リーチが長いので、牽制に使っていくといい。

近距離立ちCは2段技で、どちらもキャンセルがかかる。

また、ヒット時に相手がしゃがんでいても強制的に立たせるという効果があるぞ。



連続技のおとも。コンビネーションの暴発に注意しよう

しゃがみBはリーチが長く出るのが早いので、コンビネーションの始動技として優秀だ。跳びこんだあとや、相手の連係への割りこみに使っていこう。

小ジャンプBは出ている時間が長いので、相手を押さえこむのに使える。しかし相手の食らい硬直は短いので、連続技を狙う時は小ジャンプCを使おう。



攻めこむのに使える小ジャンプB。出しっぱなしにしよう

ダブルローリングは、1段目のモーション中に足元が無敵になるが、出が遅いうえ、ガードされると反撃を受けてしまうので使いづらい。

ヒールフォールは中段技。相手の起き上がりに重ねるといい。

必殺技

●M.スパイダー

空中で出す必殺技に変更された。ガードをかためている相手には有効だが、対空技で返されてしまうし、相手がしゃがんでいるとつかめないので今一つ使えない技。

レバー入力をキッチリ真下からはじめないと出ない。

●M.スナッチャー

今回は打撃技になった。出がかりに無敵時間があるので、対空技として使える。しかし、ガードをかためている時に出そうとするとM.クラブクラッチが暴発することが多いので、あまり狙えない。

通常時の唯一のブレイクショット技だが、地上の相手には密着していないと当たりにくいのでイマイチ。

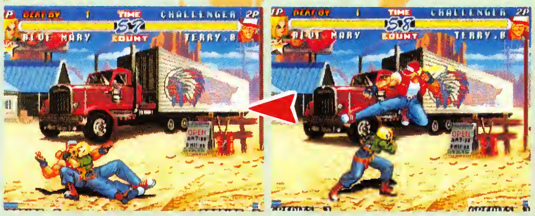
●M.クラブクラッチ

下段突進技。スキが大きいので連続技に使おう。コンビネーションで浮かせたあとに当てることもできるぞ。



クラブクラッチ。連続技に使おう。投げ扱いなのでテクニカルライズ不能

●M.リアルカウンター



続けてA、B、Cのどれかを押すと投げが発動するぞ

このモーションの時は上半身が無敵になっている

前作までのクイックスウェーとほぼ同じ。最初の避けモーションは上半身が無敵（地上技にはつぶされやすい）。続けてA、B、Cボタンのいずれかを押すと、それぞれのボタンに対応した投げ技が発動する。相手側は、投げられた瞬間にブルー・マリー側と同じボタンを押すと投げ抜けをすることができる。

使い道はもちろん対空。相手の着地硬直を投げるようなタイミングで出そう。

対人戦講座

中間距離での牽制には遠距離立ちCが使える。相手が跳びこみを多用するなら遠距離立ちCを出す頻度を減らし、M.スナッチャーやM.リアルカウンターを使った対空防御をメインにしよう。

こちらから攻める場合は、まず接近しなければならない。前作までで接近手段に使えたスピンフォールは、今回は潜在能力後にしか使えないので、てっとり早く相手に近寄るためには小ジャンプBを出しっぱなしにして跳びこむといい。

接近したら、しゃがみB・立ちB・↘+C→キャンセルM.クラブクラッチ（またはストレートスライサー＋α）の連続技を狙う。ガードされている場合は、立ちBで止めて再度跳びこんだり、スウェーラインに移動するといい。

しゃがみB→キャンセルM.タイフーンという奇襲もたまには有効。

M.エスカレーション後は、ストレートスライサーをブレイクショットで狙おう。



今回の基本連続技は、しゃがみB・立ちB・↘+Cで浮かせて…

遅めキャンセルM.クラブクラッチ。簡単で威力も高い



技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ヘッドスロー	←or→+C
アキレスホールド	ヘッドスロー～→↘↓+C
●特殊技	
ダブルローリング	←+B
ヒールフォール	→+B
レッグプレス	相手ダウン時↓+B
●必殺技	
M.スパイダー	空中で↓↘→+C
M.スナッチャー★	→↓↘+B
M.クラブクラッチ	←ため→+B
M.リアルカウンター	↓↙←+A
ヤングダイブ	↓ため↑+C
リバースキック	ヤングダイブ～←+B
デンジャラススパイダー	ヤングダイブ～↓↘→+C
スピンフォール★	M.エスカレーション発動中↓↘→+C
ダブルスパイダー	スピンフォール～↓↘→+C
バーチカルアロー★	M.エスカレーション発動中→↓↘+A
ダブルスナッチャー	バーチカルアロー～→↓↘+B
ストレートスライサー★	M.エスカレーション発動中←ため→+A
ダブルクラッチ	ストレートスライサー～←→+B
M.ダイナマイトスウィング	M.エスカレーション発動中で相手ダウン時、接近して↓+C
●超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
M.エスカレーション	→←↙↓↘+C
M.トリプルエクスタシー	ダブルスパイダーorダブルスナッチャーorダブルクラッチ～↓+C

●ヤングダイブ

跳び上がったあと、放物線を描きながら相手にのしかかるように攻撃する技。しゃがみガード不能だが、スピードが遅く、返されやすい。

この技の最中に、リバースキックとデンジャラススパイダーに連係できる。

リバースキックは後ろ向きに蹴りを出す技。ヤングダイブで相手を跳び越えてから出すといいが、しゃがみガード可能。

デンジャラススパイダーはM.スパイダーとほぼ同じ。

以下の4つの必殺技は、M.エスカレーション後専用の必殺技。M.ダイナマイトスウィング以外は、すべてブレイクショット対応だ。

●スピンフォール

スピンフォールはスキの小さい突進技で、3ヒットする。相手がジャンプしていても当たることが多いので、接近手段として気軽に使っていける。ヒット時はダブルスパイダーに連係できるぞ。

●バーチカルアロー

無敵時間のある対空必殺技。なぜかしゃがみガード不能。ヒット時はダブルスナッチャーに連係できる。

●ストレートスライサー

下段突進技。連続技およびブレイクショットで使おう。ヒット時はダブルクラッチに連係できるぞ。

●M.ダイナマイトスウィング

追い打ち攻撃。投げ扱いの技なので、距離が近くないと出すことができない。



ぴかーんと光ってパワーアップ。技が増えるが時間が短い

超必殺技・潜在能力

●M.タイフーン

地面をごろごろ転がりながら移動するようになり、相手の技をくぐって決めることができる。といっても、下段技やしゃがみAなどにはつぶされてしまうが。

弱攻撃キャンセルで出すのもいい。相手がぼけっとしていれば決まるぞ。



転がりながら近づいて投げる。飛び道具もくぐれるようになった

●M.エスカレーション

モードチェンジ技。ダックダンスのように使える必殺技が4つ増える（パワーゲージがなくなるまで）。変身モーションが一瞬で終わることを利用し、近距離立ちC→キャンセルM.エスカレーション→遠距離立ちAという連続技も可能。

●M.トリプルエクスタシー

ダブルスパイダー、ダブルスナッチャー、ダブルクラッチの3つの技から連係する追加技で、見た目はM.ダイナマイトスウィング。

ダメージ量がすごいので、各必殺技がヒットしたら確実にこのM.トリプルエクスタシーまで決めたいところ。



連続入力必殺技からの追い打ち。与えるダメージがものすごい

コンビネーション

しゃがみB・立ちB・↘+Cは、最後のアッパーで相手を浮かせることができる。浮いた相手に入れる追い打ちは、M.スナッチャーかM.クラブクラッチがいいが、前者は画面端以外ではまず決められないので、間合いに関係なく入る後者がおすすめ。

しゃがみA・立ちC・↘↘+Cは、投げ技につながるコンビネーション。3発目は、2発目がヒットした時のみ出すことができる。ダメージが大きいので、相手がライジングタックルなどのようなスキの大きな技を空振りした時などに決めるといい。

立ちA・立ちCはキャンセルがかかるので、連続技に使っていくといい。



しゃがみA・立ちC・↘↘+C。このエルボーがヒットすれば…



バックドロップにつながる。3ヒットながら威力もそこそこ高い

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	上			
遠立A	○	上				立ちC	×	上
			立ちB	○	上			
近立B	○	上				→+C	×	上
遠立B	○	上				↘+C	○	上
しゃがみB	○	下	しゃがみB	○	下			
						↙or↓C	×	下
しゃがみA	○	上						
			立ちC	×	上	↘↘+C	×	投げ
近立C	○／○	上／上	立ちC	×	上	C	×	上
←+B	×／×	上／下	↘+C	○	上			
AB	○	上	立ちC	×	上			

バロムパンチは頼れる！ガッツダンクの無敵は無条件には頼れない…



フランコ・バッシュ

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

主力となる地上技はしゃがみC。振りは遅いが、リーチが長い下段技なのでヒットしやすい。相手が技を空振りしたところを狙ったり、連係の締め技として使っていこう。遠めの間合いなら対空にも使えるぞ（着地のスキを狙う）。



使いどころを考えれば強力な武器になる。転ばせたら攻めこむべし

遠距離立ちCはしゃがみCより長いリーチを持っているが、振りが遅いうえに判定が弱いので多用は禁物。しゃがみCが届かない間合いでのみ使おう。なお、今回はダッシュ中に出してもすべらない。

遠距離立ちAは、前述の2つよりも振りが早く、多少ジャンプに対して強いという利点がある。牽制技として使おう。また、ダッシュ中にレバーを↗or➡以外に入れてAを押すと、すべりながら攻撃する遠距離立ちAを出せる。これは攻めこむ際に使えるぞ。



頼れる小ジャンプC。困った時に昇りで出すのも相変わらず強い

小ジャンプCは、攻撃判定が強いうえに長く残るので、非常に強力。早めに出して跳びこめば、無敵技や避け攻撃以外で一方的に返されることはまずない。跳びこみはおもにこの技でおこなうべし。

起き上がり攻撃であるスマッシュは、相変わらず無敵時間がないうえに裏まわりジャンプ攻撃に弱い。忘れてしまっても構わない技だ。

バロムパンチは今回の目玉商品。移動距離&突進スピードが優れているうえにスキも小さいのだ。ガードされてもわずかに不利になるだけで反撃は受けないし、ヒット時はこちらが有利になるぞ。中間～遠距離からの奇襲に使おう。

バッシュトルネードはラインずらし技。リーチが長めでキャンセルをかけることもできるので、しゃがみCや遠距離立ちCの代わりに使っていくのも悪くない。



高性能突進技と化したバロムパンチ。使いこなせば戦法の幅が広がるぞ

必殺技

●ダブルコング

1発目の出が早いので、間合いが近ければ弱攻撃をキャンセルして出しても連続技になる。強攻撃キャンセルなら、1発目が空振りした場合でも2発目が連続技になるぞ。

スキは前作より大きくなっているため、近距離でガードされるとリーチの長い技で反撃されてしまう可能性がある。

ブレイクショットに対応しているが、無敵時間はつかないので注意。素早い多段攻撃に対しては狙わないように。

ちなみに、相手の起き上がりに2発目の終わり際を重ねるとガード不能になる、ってのは今回も残っているぞ。

●ザッパー

スキが大きいうえに跳び越されやすいので、出す時は跳びこみ連続技を食らう覚悟が必要。使わなくてもいい技だ。

●ウェービングブロー

出した瞬間～攻撃判定発生直後までは上半身が無敵なので、攻撃位置が低い技（おもに下段技）以外の地上技に合わせれば、一方的に勝つことが可能。スキも小さいので、ガードされてもこちらの方が先に硬直が解けるぞ。至近距離でもつれた時に使おう。

2発目を食らった相手はスウェーラインに飛ばされるので、すぐに対スウェーライン攻撃などを狙っていくべし。

対空技としても使えるが、空中の相手には2発目がヒットせず、その場合は反撃を受ける可能性があるので注意。ギリギリまで引きつけてから出し、着地のスキにヒットさせる必要があるのだ。



避け攻撃と同じような使い方が可能。ヒットしたら続けて攻めよう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ゴリラッシュ	←or→+C
●特殊技	
スマッシュ	ダウン時C
バロムパンチ	BC
バッシュトルネード	→+B
●必殺技	
ダブルコング★	↓↙←+A
ザッパー★	↓↘→+A
ウェービングブロー	↓↘→+D
ガッツダンク★	↓↘→↗+B
ゴールデンボンバー★	↙ため→+C
●超必殺技	
ファイナルオメガショット★	→←↙↓↘+BC
メガトンスクリュー	→↘↓↙←+BC
●潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→←↙↓↘+C

対人戦講座

しゃがみCなどのリーチの長い技で牽制しつつ、（ダッシュ）小ジャンプCやダッシュ遠距離立ちAで接近してラッシュをかけるのがフランコの基本戦法。これにバロムパンチでの奇襲も混ぜていこう。

ダッシュ遠距離立ちAは、キャンセルで➡+AC（フェイント技）を出せば、わずかだがスキを減らすことが可能。キャンセルフェイント技は接近戦でも必要になってくるので、マスターしておくべし。

接近戦では、通常技&コンビネーションにキャンセルフェイント技をからめて攻める。フェイント技のあとは、遠距離立ちA、しゃがみC、バッシュトルネード、前方小ジャンプC、バロムパンチなどを間合いによって使い分けよう。ただし、弱攻撃→キャンセルフェイント技のあとは相手の方が有利なので、無理は禁物。



対空避け攻撃は結構使える。相打ちになりやすいがペースをつかめるぞ

ジャンプCがヒットした時は、しゃがみA or B・立ちC→キャンセルゴールデンボンバーを決めよう。ためた状態でしゃがみA or B、レバーニュートラルで立ちC、すぐに➡+Cと入力すればOKだ。

空中振り向きCはガードされにくい。間合いを覚えておこう



●ガッツダンク

出がかりに無敵時間があるが、攻撃判定発生と同時に切れてしまう。対空に使う場合は、ギリギリまで引きつけないと相打ちになるので注意。

ブレイクショットで出した時も、無敵時間は変わらない。横方向へのリーチが短いので、あまり頼りにしない方がいい。



対空やカウンターに使えるが、過信は禁物

●ゴールデンボンバー

スキは大きいが、強攻撃をキャンセルして出せば連続技になる。今回はしゃがみ状態の相手にもしっかり全段ヒットするので、安心して連続技に組みこんでいくべし。

ブレイクショット時に無敵時間はつかないが、突進技に対して狙うぶんには有効。

超必殺技・潜在能力

●ファイナルオメガショット

今回は上方向に攻撃判定がないため、跳びこみに合わせてもあっさりつぶされてしまう。中段技だが、出が遅いのでヒットは期待できないし、スキも大きい。ハルマゲドンバスターで気絶させた時に決める以外、使いどころはない。

●メガトンスクリュー

ヒット後、落ちてくる相手にガッツダンクやハルマゲドンバスターで追撃することができるようになった。しかし、強攻撃をキャンセルして出しても連続技にならなくなったため、使用頻度が激減。というか、使い道が見当たらない。

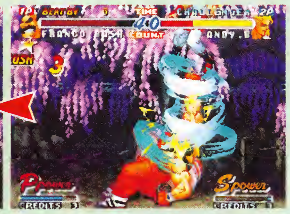
コンビネーションの↘+Cをキャンセルして出せば1発目のみヒットするが、そのあと反撃されるので意味はない。



2段目がヒットすれば気絶確定。さらに連続技を決めてやるべし



ハルマゲ。カウンターや連続技に使える。浮かせた相手にヒットするぞ



メガスク。追撃が入るようになった。ヒットする状況はまずないんだけど

●ハルマゲドンバスター

ヒットすれば相手を気絶させられるのが最大の特徴（追加技のハルマゲラッシュはない）。出がかりに無敵時間があるので、跳びこみや突進技を返すのに使えるぞ。ただし、攻撃判定発生前に無敵時間が切れるので、要・引きつけだ。

出るのも早いので、間合いが近ければ連続技に組みこめる。弱攻撃キャンセルでも連続技になるぞ。画面端なら、コンビネーションの↘+Cで浮かせて決めることも可能だ。

コンビネーション

基本的な流れは1つだけだが、流れの中で選択できる技が多いのでバリエーションは結構豊富。それぞれオススメの技を紹介していこう（→+B・立ちD…は後述）。

1発目はしゃがみA orしゃがみB。基本的には出の早いしゃがみA、間合いが微妙に遠い時や、避け攻撃をつぶしたい時はしゃがみBを使おう。

2発目は立ちC orしゃがみB。立ちCは強攻撃なので、キャンセルゴールデンボンバーが連続技になり、ガード時に相手を硬直させる時間が長い。しゃがみBは下段技で、相手との間合いが離れにくい。状況によって使い分けよう。

3発目は、攻めを持続したいならキャンセル可能の立ちB（遠い時は立ちA）or出さない、相手の動きを止めたい時はしゃがみC。立ちCは中段技で、出は遅いがガードされてもこちらがわずかに有利なほどスキが小さいので、たまになら使ってみてもいい。



大技のスキには→+B・立ちD・立ちC+α。大ダメージだ

→+B・立ちD…は、スキの大きい技をガードした（空振りさせた）時に出番がくる。密着状態からなら、→+B・立ちD・立ちC→キャンセルゴールデンボンバーが連続技になり、大ダメージを与えられるのだ。→+Bヒット後、立ちCまで先行入力してすぐにためはじめるのがコツ。

コンビネーションアタック表

→+B	×	上

立ちD	○	上
近立A	○	上
しゃがみA	○	上
近立B	○	下
しゃがみB	○	下
遠立A	○	上

立ちA	○	上
しゃがみB	○	下
立ちC	○	上

立ちA	○	上
立ちB	○	下
↘+C	○	上
立ちC	×	中
しゃがみC	×	下



ドリルがレベルアップ！ 裁きの匕首のスキも小さくなったぞ！

山崎竜二

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技・特殊技

遠距離立ちAは牽制技になる。といっても、リーチはそれほど長くないので、相手の技をガードしたあとなどに相手の動きを止めるために単発で使うことになる。

遠距離立ちCはリーチが長い。蛇使いを出したあとなど、相手が動きたくなる場面で出したり、相手の技のスキに決めていこう。スキが大きいので、空振りは厳禁。

避け攻撃はリーチが長いので、中間距離の攻防にたまに混ぜるといい。判定はそれほど強くないので、対空には向いていない。

ブッ刺しは中段技。跳びこみのあと直接出したりしてガードを揺さぶろう。2段技だしコンビネーションにつながるので、使いやすくなったぞ。

昇天は出が早い対空技。しかし、山崎の食らい判定も大きいので、相手が跳んだ直後に出さないとつぶされやすい。反応して出すのはキツいので、相手が跳びこんでくるのが読めている時だけ使っていこう。



近めの間合いで、相手の出鼻をくじくように使っていこう



リーチが長いので届きやすい。コンビネーションにもつながる

必殺技

●蛇使い・上段

おなじみの蛇使い。上段は地上の相手にはまず当たらないので、使用頻度は低めに。遠距離でたまに出してみて、相手がジャンプしてたら発射、ジャンプしてなかったら蛇だまし、という感じで使おう。

ブレイクショット対応だが、ジャンプ攻撃をガードした時ぐらいしか当てられない。

●蛇使い・中段

今回も3つの蛇使いの中で最も使用頻度が高い。中間〜遠距離での牽制にバリバリ使おう。ただし、スキが大きく、近めの間合いでガードされると反撃を受けることがある。反撃可能なキャラ相手には、先端を当てるように使おう。

ブレイクショット対応技だが、無敵時間がないのであまり使えない。



おなじみの牽制技。最大までためると大蛇になるぞ

●蛇使い・下段

出るのが遅いのは相変わらず。ジャンプで簡単に跳び越えられてしまうし、ガードされると反撃を受けることがあるので、使う必要はあまりない。避け攻撃対策にたまに混ぜてもいいかも。

これもブレイクショット対応。

蛇使いは、いずれもため中にDで発射をキャンセルできる（蛇だまし）。また、最大までためると3ヒットする大蛇にパワーアップするぞ。

●サドマゾ

下段技を出されると食らってしまうのは前作から変わっていない。おまけに、出がかりのスキが大きくなり、相手の小ジャンプに反応して出しても返せないことが多い。

スウェーラインからの攻撃は、対メインライン威力大攻撃のみ返すことができる。多用される他の2つを返せないので、狙う価値はない。

●ヤキ入れ

中段技。出が遅いのが難点だが、通常技キャンセルから出すことで出がかりのスキを消せる。

対人戦講座

遠めの間合いでは蛇使い・中段を使って牽制しよう。

攻めこむなら、小ジャンプCの先端を当てるようにして跳びこむ。遠めから跳びこむと落とされにくいぞ。

小ジャンプCのあとは、①中段の➡＋A、②下段のしゃがみB、③遠距離立ちB・しゃがみC→キャンセルフェイント技（➡＋AC）の3つのどれかが有効。

①がヒットしたら、➡＋A・立ちC（→キャンセルフェイント技）で相手をスウェーラインに送り、ダッシュで近づいてから対スウェーライン攻撃を当てにいこう。②からはキャンセル裁きの匕首の連続技を狙う。裁きの匕首がガードされたらすぐ小ジャンプで跳びこむといい。③のあとは、しゃがみC、小ジャンプCなどで攻めていこう。キャンセルフェイント技のかわりにヤキ入れをたまに混ぜよう。技を出されると割りこまれることがあるが、中段だし、相手がジャンプしても当たるのが強み。



立ちB・しゃがみCは下段なので、利用価値が高いぞ

キャンセルフェイント技でスキをなくし、攻めたてよう



キャンセルでトドメを出せる。ダウン回避不能なので確定

技コマンド表

●投げ技	
ブン投げ	←or➡＋C
●特殊技	
目ツブシ	ダウン時C
カチ上げ	空中でB＋C
ブッ刺し	➡＋A
昇天	↘＋A
●必殺技	
蛇使い・上段★	⬇↙←＋A（ため可）
蛇使い・中段★	⬇↙←＋B（ため可）
蛇使い・下段★	⬇↙←＋C（ため可）
蛇だまし	蛇使いため中D
大蛇	蛇使いためMAX時にボタン放す
サドマゾ	←↙⬇↘➡＋B
ヤキ入れ	➡⬇↘＋B
倍返し	⬇↘➡＋C
倍返し（充電）	⬇↘➡＋C（短く押す）
裁きの匕首★	➡⬇↘＋A
爆弾パチキ	接近して➡←⬇⬆＋C
トドメ	⬇⬇＋C
●超必殺技	
ギロチン	➡←↙⬇↘＋BC

●潜在能力	
ドリル	接近して１回転＋C
ドリル Lv2	ドリルの雄叫び中C連打（5〜8回）
ドリル Lv3	ドリルの雄叫び中C連打（9〜12回）
ドリル Lv4	ドリルの雄叫び中C連打（13回以上）
ドリル Lv5	ドリル Lv4成立後の雄叫び中ABC同時押し

ある程度フォローできる。ガードされても反撃は受けないが、やや不利になる。ヒット時、キャンセルでトドメを出すことができるぞ。

●倍返し

おなじみ、飛び道具を跳ね返す技。ボタンをすぐに離すと、飛び道具を吸収してパワーゲージをためる倍返し（充電）になり、ボタンを押しっぱなしにしていれば、赤いウェーブ状の弾を打ち返す。

●裁きの匕首

連続技用の突進技。弱攻撃からでもつながる。ガードされても、画面端で相手にめりこんだ時以外は反撃はまず受けないので、すぐに跳びこんだりして攻め続けることができるぞ。



ガードされても反撃を受けにくくなったので、気軽に使える

ブレイクショットにも対応している。無敵時間があるし、出が早いので使いやすい。

●爆弾パチキ

投げ技。間合いが狭いため、狙いにくい。コマンドも難しいしね。

●トドメ

相手をダウンさせた時の追い打ち技。相手がダウンしていなくても出すことができるが、この時は攻撃判定がない。

リーチが短く、出るのも遅いので、相手が目の前でダウンしている時しか当てることができない。確実に決められるのは、ギロチンとドリル、ヤキ入れのあと。いずれもダウン回避不能なので、逃げられることはない。



なんと3ヒット技。最後は相手を蹴り上げる。カッコイイー

超必殺技・潜在能力

●ギロチン

決める機会は、コンビネーションで浮かせた時しかない。一応中段だが、この技をしゃがみガードして食らってくれる人はおそらくいないだろう。

前作からまったく変化していない。浮かせたところに決めよう



●ドリル

投げ技だが、間合いは狭く、決めにくい。

今回はLv5が追加された。Cボタン連打でLv4を成立させ、山崎が赤く光っている間にABCを同時押しすると出すことができる。入力タイミングが難しいが、威力は絶大だ。ぜひマスターしよう。



今回新たに追加されたLv5。倍返しのウェーブを連発じゃい！

コンビネーション

立ちA・立ちCは、最も基本的なコンビネーション。キャンセルも可能だ。しかし、相手の食らい硬直は弱攻撃のものなので注意。

立ちA・↘+Cは、ヒットすると相手を浮かせることができる。浮いた相手にはヤキ入れ、蛇使い・上段、ギロチンなどが入る。2発目のリーチが短いのが難点。

立ちA・しゃがみCは、2発目のリーチが長いので、立ちAを当てたはいいが間合いが遠い、という時に使っていこう。キャンセルもかかるので、フェイント技や蛇だましで硬直を減らすといい。



立ちA・しゃがみC。通常技のしゃがみCより出が早いぞ

→+A・立ちCは、中段技からのコンビネーション。相手をスウェーラインに送ることができ、キャンセルも可能。



相手をスウェーラインに送る。フェイント技でスキをなくそう

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	上			
遠立A	○	上	→+C	×	上			
			↘+C	○	上			
			しゃがみC	○	下			
近立B	○	上						
遠立B	○	上						
→+A	×／×	中／中	立ちC	○	上			
↘+A	○	上	立ちC	○	上	立ちC	×	上



遠立ちAはヒットで有利、ガードで五分。接近手段に使え



光輪殺は移動しながら攻撃するのでリーチが長い



新技の竜灯掌は追加技までキッチリね！変更点はあまりないよ

秦　崇秀

解析／モリスケ

技解析

通常技・特殊技

遠距離立ちAはそこそこリーチの長い突き。2ヒットするわりには硬直時間が短いので、ヒット後に再度タイミングよく立ちAを出せば連続ヒットさせることが可能。

遠距離立ちCは前方に移動しながらの2段蹴り。それほど移動しないのでリーチは短めだが、判定が強いので相手の牽制技をつぶせる。

しゃがみBは崇秀の弱技の中で最もリーチの長い足払い。見た目通り下段でキャンセルもできるので、跳びこみからのつなぎに使おう。

ジャンプCは下方向に攻撃判定が突き出ている蹴り。横へのリーチが短いので中間距離から接近するための跳びこみには向かないが、裏まわりが狙えるので近距離で跳びこむ際には有効となる。

光輪殺は腕を振り降ろす中段技。崇秀の通常技の中で最もリーチが長いので、中間距離では必須となる。ガードされると不利ではあるが、先端を当てるようにすればまず反撃は受けないので使いやすい。

必殺技

●帝王神足拳

突進肘打ち。ヒットすると相手をロックして投げを決める。移動距離はそれほど長くないので中間距離から適当に出すと届かないことが多いが、発生は早いので弱攻撃をキャンセルして出しても連続ヒットさせることができる。硬直時間は短いのでガードされても相手との状況は五分となる。また投げを決めたあと相手はダウン回避できないので、起き上がりを攻められるぞ。

●帝王天眼拳

飛び道具。弱と強の違いは気弾の速度のみで、弱だと画面上に2発出せるほど遅い。ただし発生は早くないので、撃ったのを見てから跳びこまれてしまうことが多く、決して多用はできない。また、この技はブレイクショット対応。

●帝王天耳拳

回転しながら垂直に跳び上がりつつ攻撃。出はじめに一瞬だけ無敵時間があるので、対空やカウンターに使用できる。技自体の判定が強いので、対空に使った場合、引きつけなくても勝てることが多い。

弱と強の違いはヒット数と威力で、弱は3、強は5ヒットし、強の方が威力は高い。強のみ使用するべし。

ブレイクショット技としても無敵時間があるので有効だ。

●龍灯掌

手から怪しい気を発生させ、ヒットすると相手を空中へと移動させる。発生は早いので弱攻撃キャンセルで出しても連続ヒットするが、リーチが短いので相手との間合いが少しでも離れていると届かなくなってしまう。近距離でガードされた場合は反撃必至。

ヒット後は追加入力により、龍灯掌・幻殺につなげることができる。この追加技は、龍灯掌で浮いた相手に連続攻撃を仕かけるもの。そこそこのダメージを与えられるので、龍灯掌が決まった場合は必ず幻殺まで出しておこう。

帝王天耳拳は信頼できる対空技。兄の崇雷のものより高性能です



龍灯掌ヒット。このあたりで追加コマンドを入力しよう





コマンドが正確なら幻殺発動。空中での連続攻撃じゃい

対人戦講座

リーチの長い技にめぐまれていない崇秀は相手に接近しなければ攻撃を当てられないのだが、中間距離で出せる技は光輪殺ぐらいしかないので、接近するのが難しい。そこで使うのが、ダッシュからの立ちAと帝王神眼拳（空中）だ。

ダッシュからの立ちAは他キャラのようにすべらないものの、リーチは長めでガードされても五分。そこから跳びこみや帝王神足拳などで攻めこめるぞ。帝王神足拳がヒットした場合は、相手の起き上がりに裏まわりを狙ってジャンプCで跳びこもう。神足拳の硬直が解けてから1歩退がって跳びこむと裏まわりになりやすいゾ。神足拳がガードされた場合でも状況は五分なので、再度神足拳や跳びこみといった選択肢が考えられる。

帝王神眼拳（空中）はどんなに離れた間合いからでも一気に接近できるので頼りになる。体当たりを出さずに着地すると硬直時間が短くなるので、攻撃せずに着地で投げ、という連係は意外に有効だぞ。

ジャンプCはこんな感じで裏まわり。難しいが狙うべし

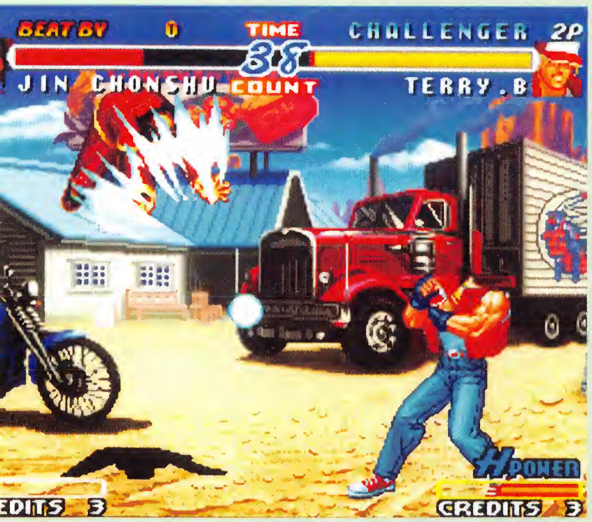


帝王神眼拳（空中）は空中で動きを制御できるのが大きい



技コマンド表

●投げ技	
発勁龍（はっけいりゅう）	←or→+C
●特殊技	
光輪殺（こうりんさつ）	→+A
●必殺技	
帝王神足拳（ていおうしんそくけん）	→→+A
帝王天眼拳（ていおうてんげんけん）★	↓↘→+AorC
帝王天耳拳（ていおうてんじけん）★	→↓↘+AorC
竜灯掌	↓↘→+B
竜灯掌・幻殺（げんさつ）	竜灯掌～帝王神眼拳
帝王神眼拳（ていおうしんがんけん）（その場）★	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳（空中）★	→↘↓↙←+B
帝王神眼拳（背後）★	→↘↓↙←+C
帝王空殺神眼拳（ていおうくうさつしんがんけん）	空中で↓↙←+B
●超必殺技	
帝王漏尽拳（ていおうろじんけん）★	→←↙↓↘+BC
帝王空殺漏尽拳（ていおうくうさつろじんけん）	空中で↓↙←→+BC
●潜在能力	
海龍照臨（かいりゅうしょうりん）	→←↙↓↘+C



帝王空殺漏尽拳はこのように足元を狙うと下段になるぞ



海龍照臨は多段ヒットする飛び道具。発生が早いぞ

●帝王神眼拳(その場)

姿を消し、すぐに消えた場所へ出現する。コマンドが成立した瞬間に無敵状態となるが、出現時に長い硬直時間が待っているので相手にバレると連続技をもらってしまう。

●帝王神眼拳(空中)

姿を消して相手の上空へ出現する。出現後は自動的に落下するが、落下中はレバー操作で空中制御でき、攻撃ボタンを押せば体当たりで攻撃することができる。ただし体当たりでの攻撃は硬直時間が非常に長いので、ガードされると確実に反撃を受けてしまう。

●帝王神眼拳(背後)

姿を消して相手の背後に出現する。(その場)同様、出現時に硬直時間があるので、相手に反応されると非常に危険だが、飛び道具など硬直のある技に対して出せれば効果は高い。

3種類の帝王神眼拳は、すべてブレイクショットに対応している。

●帝王空殺神眼拳

通常ジャンプ中にのみ出せる技で、姿を消して相手の背後上空に出現する。出現後は落下するが、落下時にはジャンプ攻撃を出すことができる。

また、姿を消した位置によって出現位置が微妙に変化する。相手との間合いが離れているほど出現時の相手との距離が遠くなり、逆に消えた位置が近ければ相手にジャンプ攻撃が届くほどの近い位置に出現する、といった感じ。

超必殺技・潜在能力

●帝王漏尽拳

相手の体力を吸収できる飛び道具。発生が遅いので適当に出しても跳びこまれてしまうが、飛び道具を貫通するのでそれに合わせて出してみるといい。またガードさせた場合は硬直時間がなくなるので、そのまま攻めることができる。

一応ブレイクショット対応技だが、使えないでしゅ。

●帝王空殺漏尽拳

空中からの帝王漏尽拳。発生は遅いので見てから回避されることがほとんどだが、相手の足元に当たるように出すと判定が下段に変化するぞ。

●海龍照臨

龍の形をした飛び道具。無敵時間はないものの、発生は早く移動速度も速いので、相手の飛び道具を見てから出せばヒットさせることが可能。ガードさせた場合はガリガリけずれるので反撃は受けないが、ライン移動で回避されてしまうと硬直しているところに攻撃を受けてしまうので、適当に出すのはひかえた方が無難。また空中でヒットした場合でも連続ヒットするので、空中連続技に組みこめるぞ。

コンビネーション

しゃがみB・しゃがみBは下段足払いコンビネーション。崇秀のコンビネーションの中で最もリーチが長く、キャンセルできるので使いやすい。

近距離立ちC・C・C・→+Cは、前作でも強力だった連続攻撃。4段目まで決まれば相手が浮き、そこにダッシュからの帝王天耳拳や海龍照臨が決まるので、総合的なダメージは結構なものとなる。

ただし、密着状態から狙わないとほとんどの場合4段目が空振りしてしまうので、跳びこみからは狙わず、硬直の長い技への反撃に決めるといい。また、4段目までガードさせた場合は硬直時間が非常に短いので、なんと崇秀側が有利になっているゾ。

C・C・Cでボールをブチ当て、続けて←→+Cで…





背後にまわりこんでの腹アタック。浮いたところに追撃だ

コンビネーションアタック表

近立A	×／×	上／上				立ちA	○	上			
遠立A	×	上									
しゃがみA	×／×	上／上							立ちC	×	上
			しゃがみC	×	下						
しゃがみB	×／×	下／下							↘+C	○	上
近立B	×／×	上／上				立ちB	○	上	→+C	×	上
遠立B	×	上				しゃがみB	○	下	↙or↓+C	×	下
近立C	○／○	上／上	立ちC	×	上	立ちC	×	上	→←+C	×	上

トリッキー系の技は健在！帝王天眼拳は改良され連射が有効になった！



秦 崇雷

解析／モリスケ

技解析

通常技・特殊技



遠距離立ちCはダッシュから出すとリーチが伸びます

遠距離立ちCはそこそこ長めな両手を突き出すパンチ。ダッシュから出すと鋭い伸びを見せるので、中間距離から間合いをつめたい時などに帝王神足拳と使い分けるといい。ただし、硬直時間が長めなので、相手に食いこんでしまうと反撃を受けてしまう。手の先端を当てるように使うべし。

ジャンプCは巨大な気の球を発生させる。攻撃判定の持続時間が短いので、早めに出しすぎると相手に当たらないという弱点はあるが、攻撃判定が下方向に突き出ているので、避け攻撃で迎撃されにくい。跳びこむ際は、おもにこのジャンプCを使うといい。間合いを調節すれば裏まわりを狙うこともできますゾ。



ジャンプCはこんな感じで当てると裏まわりになるよん

龍殺脚は前方に踏みこんでのかかと落とし。発生は遅いものの中段判定になっており、硬直時間は短いのでガードされても反撃は受けない。ただしリーチは短いので、今のところ有効な使い道はジャンプ攻撃から直接出す、といったものしか見当たらない。

必殺技

●帝王神足拳

突進肘打ち。2種類あるコマンドの→→と→×3の違いは、移動距離と空振り時の硬直時間。移動距離は→→が試合開始直後の相手に当たる程度で、→×3は→→の倍以上。空振り時のスキは→→だと一定時間硬直してしまうが、→×3だと硬直時間がゼロになるため、相手に当たらなかった場合でもそのまま攻め続けることができるのだ。間合いをつめたい時の移動手段としても使えるわけだ。発生はどちらも早いので、C攻撃をキャンセルして出せば連続技に組みこめる。ガードされた時のスキも違いはなく、発生が早くてリーチの長いもの以外では反撃を受けない。ダメージ量に関してもまったく同じ。

●帝王天眼拳

片手を前方に突き出して気弾を発射する飛び道具。

弱は気弾の移動速度が遅いので、相手との間合いが離れていれば画面上に2発出すことも可能だが、硬直時間は見た目よりも長いので、中間距離で迂闊に出すと撃ったのを見てから跳びこまれてしまう可能性があるゾ。発生は早いので、C攻撃をキャンセルして出せば連続ヒットさせることができる。ブレイクショットで出すことも可能だが、無敵時間は発生しない。

強は気弾の移動速度が速くなったもの。相手との間合いが離れている状況で弱→強と連続して出すと、相手はジャンプで回避することはできず、弱がヒットすれば強まで連続ヒットするぞ。このように遠距離戦では有効だが、中間距離では弱同様見てから跳びこまれる可能性があるので、撃たない方が無難。



帝王天眼拳はグラフィックが変化。性能もよくなってるぞ

●帝王天耳拳

コマのように体を回転させながら上空に跳び上がる。出はじめに一瞬だけ無敵時間があるので対空技として使用できるが、引きつけが甘いと一方的につぶされるので信頼度はそこそこ。地上技に対するカウンターとしての性能はバツグンだが。ブレイクショットに対応しているので、抑えこまれた時に狙うといいゾ。

弱と強の違いは上空に跳び上がる高さで、強の方が弱よりも高くなっている。これ以外、ダメージや無敵時間などに大きな違いは見られない。



帝王天耳拳は無敵時間が短いので引きつけが重要です

対人戦講座

中間距離では極力帝王天眼拳を撃たないようにして、帝王神足拳とダッシュCで牽制しつつ跳びこんだり、時折フェイントの↓+BCを混ぜて跳びこみを誘おう。跳びこむ時はジャンプCを使い、着地では近距離立ちBからのコンビネーションを狙う。近距離立ちBがヒットしていたら連続技を決め、ガードされていたらキャンセルで龍転身を出そう。前転ならそこから再度跳びこみや近距離立ちB、投げなどを狙い、後転なら↓+BCでフェイントを狙うといい。相手が跳びこんできた時は、反応できれば引きつけて帝王天耳拳で迎撃し、厳しそうならガードするか避け攻撃を狙うといい。帝王天耳拳でダウンを奪えたら、ここからシューティングモード開始だ。

まずは弱帝王天眼拳を撃ち、続けて弱か強を発射。あとは相手の動きを見ながら、接近されるまで飛び道具を撃ち続けるべし。帝王宿命拳が出せる状況ならば、ボタン押しっぱなしを混ぜるといいゾ。ボタン離しはダメ君。



C攻撃をキャンセルしての龍転身は状況的に五分。攻めろ



間合いが離れている状態なら飛び道具の出番。連射じゃい

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
発勁龍	←or→+C
●特殊技	
龍殺脚	→+B
●必殺技	
帝王神足拳	→→+Aor→→→+A
帝王天眼拳★	↓↘→+AorC
帝王天耳拳★	→↓↘+AorC
帝王漏尽拳★	↓↙←→+C
龍転身（前転）	↓↘→+B
龍転身（後転）	↓↙←+B
●超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC(ため可)orC連打
●潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘+C

●帝王漏尽拳

ヒットすると相手の体力を吸収できる飛び道具。発射するまでに時間がかかるうえに硬直時間まで長いため、使うべきポイントがまったく見当たらない。しかも吸収できる体力はほんのわずかなので、ヒットしてもおいしくない…。

●龍転身(前転)

体を丸めて前転する。移動中に食らい判定はあるものの、姿勢が低いために相手の攻撃を回避しやすい。硬直時間もほとんどないので、通常技をキャンセルして出せばトリッキーな攻めを展開することが可能となる。また、ボタンを押しっぱなしにしておくことで移動距離を伸ばせる他、相手を通過して背後にまわりこむこともできる。使い方次第で強力な武器となりうる技だ。

●龍転身(後転)

後方へ転がる。前転同様硬直時間はほとんどないので、連続で後転して間合いを離す、といった嫌がらせもできる。

超必殺技・潜在能力

●帝王宿命拳

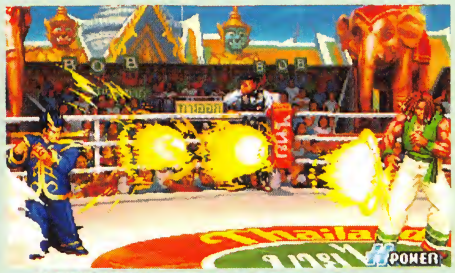
この技はボタンを離すか押しっぱなしにすることで性能が変化するぞ。

ボタンを離した場合は黄色の気弾を発射する技となり、続けてCを押すことによってそれを3発まで連射することができる。ただし、連射するにはパワーゲージが必要なので、使いにくい。発生は遅く連続技に組みこめないため、使うべきポイントも見当たらない。

ボタンを押しっぱなしにした場合は攻撃判定のない飛び道具を発射し、ボタンを離したところで攻撃判定が残る多段ヒットの気弾が出現する。跳びこまれそうな場合は撃った瞬間にボタンを離せばシールドの役割をしてくれるので気軽に出せるが、この気弾は空中の相手には1ヒットしかしないのであまりおいしくない。



ボタン押しっぱなし版。押している間は攻撃判定が出現しない



帝王宿命拳ボタン離し版。見た目はイイけど性能は…。

●帝王龍声拳

リーチの長い衝撃波を発生させる。発生は遅いが出はじめに長い無敵時間があるので、相手の攻撃を回避しつつヒットさせることができるぞ。



帝王龍声拳は発生が遅いものの無敵時間が長い。カウンター技だ

コンビネーション

近距離立ちB・立ちC・立ちCは3段目がキャンセル可なので連続技にもってこい。

近距離立ちB・立ちC・↘+Cは、相手を浮かせることができる。もちろん浮いたところに追撃可能。キャンセルで帝王天耳拳を出しておくといい。崇雷のコンビネーションは前述した2つ以外は使いにくいため、跳びこみからは立ちBにつなげるクセをつけよう。近距離立ちC・➡+B or しゃがみBは、➡+Bが中段でしゃがみBが下段というように2択となっている。しゃがみBにつなげた場合はキャンセル可能なのでオイシイ。



B・C。ここで止めても硬直はあるので次へ派生させよう



B・C・↘+Cで相手は浮く。ここに追撃することが可能だ

コンビネーションアタック表

近立B	○	上	立ちC	○	上	立ちC	○	上
						↑+C	×	中
						↘+C	○	上
近立A	○／○	上／上	立ちB	○	上	立ちC	×	上
遠立A	○／○	上／上	しゃがみB	○	下	しゃがみC	×	下
しゃがみA	○	上				→+C	○	上
近立C	○	上	→+B	×	中			
			しゃがみB	○	下			



数多い必殺技から使えるものを厳選しブレスパを狙おう！

ダック・キング

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技・特殊技

しゃがみBはそれほどリーチは長くないが、連続技やコンビネーションの開始技として近距離戦で重宝する。

遠距離立ちCは移動技。キャンセルはきかないが遠、中間距離からの牽制技に使える。

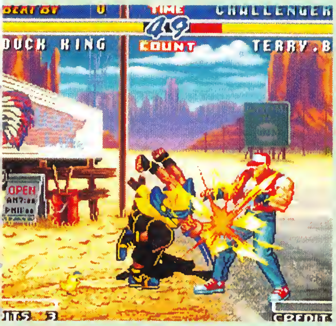
跳びこみはジャンプBが鋭くていいだろう。垂直ジャンプBも横に攻撃判定が長いので、地上での連係に混ぜると嫌がらせになるぞ。

ダックの避け攻撃は対空技にできるほど無敵→攻撃のタイミングはよくないが、意外にリーチが長く、基本となる避け攻撃→キャンセル弱ヘッドスピンAのリスクが小さい。連係にもうまく絡められるため、地上戦では重宝する。

ニードルローはいわゆる下段技のスライディングキック。めりこませなければスキはないので、中距離戦の要となる。

マッドスピンハンマーは中段技。キャンセルはきかなくなってしまったが、連係に混ぜたり、起き上がりに重ねるなど、まだまだ使い道はある。

ショッキングボールは相手ダウン後の追い打ち技。移動距離が長いので、ダウンを奪ったらほぼ間に合うぞ。



意外とリーチの長い避け攻撃。キャンセル弱H.S.Aが安定だ



抜け目ない下段技。先端がいいので、すべる距離をふまえて出していこう

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
ローリングネックスルー	←or→+C
●特殊技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	→+A
ショッキングボール	相手ダウン時↓+C
●必殺技	
ヘッドスピンアタック★	↓↘→+AorC
オーバーヘッドキック	強ヘッドスピンアタック～C
フライングスピンアタック	空中で↓↙←+A
ダンシングダイブ★	↓↙←+B
リバースダイブ	ダンシングダイブ～↓↘→+B
ブレイクストーム	→↓↘+B～B連打
ダックフェイント・空	空中で↓↓
フライングスピンアタック2	ダックフェイント・空～↓↙←+A
ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
クロスヘッドスピン	スウェーライン上で↑↓+D
ダイビングパニッシャー	ダックダンス・レベル1後空中で↓↙←+BC
ローリングパニッシャー	ダックダンス・レベル2後↓↘→+BC
ダンシングキャリバー	ダックダンス・レベル3後↓↙←+BC
ブレイクハリケーン	ダックダンス・レベル3後→↓↘+BC
●超必殺技	
クレイジーBR	ブレイクストーム～空中で←↙↓↘→+BC
ブレイクスパイラル	接近して1回転+BC
ブレイクスパイラルBR	空中で←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
ダックダンス・レベル1	→←↙↓↘+C
ダックダンス・レベル2	ダックダンス・レベル1中にC連打（4回）
ダックダンス・レベル3	ダックダンス・レベル2中にC連打（4回）
ダックダンス・レベル4	ダックダンス・レベル3中にC連打（4回）
スーパーボンピングマシーン	ダックダンス・レベル4後→↘↓↙←+C

必殺技

●ヘッドスピンアタック

強はヒット後に追加技のオーバーヘッドキック（ボタン連射）でダウンを奪えるが、出が遅いため連続技に組みこむ機会が少ない。弱はガードさせればスキは小さく、しゃがみB×2キャンセルでお手軽な連続技にもなるぞ。ブレイクショットにも対応している。どちらにしても弱を使っていくことをおすすめする。

●フライングスピンアタック

ガードされるとスキだらけ。ヒットさせれば五分。どちらも反撃確定（投げ）の苦技。

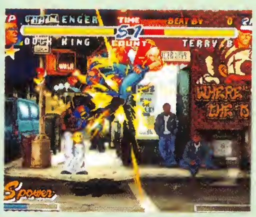
●ダンシングダイブ

出が遅くなり、密着（しゃがみB×2）や強攻撃からしか連続技に組みこめなくなった。ブレイクショット（無敵時間あり）に使うのが無難。

追加技のリバースダイブは、ガードor当てどころが悪いと反撃されてしまう。相手の後頭部あたりでの入力がグット。

●ブレイクストーム

出だしに無敵時間があるので一応対空技になるが、出が遅いので確実ではない。通常時はBボタン連射で追加技を出せ、赤ゲージorSパワー時は追加コマンドでクレイジーBRを出せる。また、Bボタン連射の5or11ヒット後には弱ヘッドスピンAで追撃可能。



ヒット後はボタン連射の追い打ちかクレイジーBRを決めていこう

●ダックフェイント・空

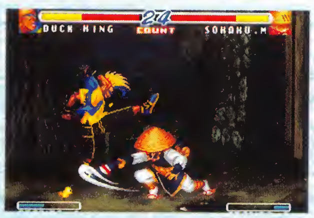
スキが小さくなり、使いやすくなった。しかし多用は禁物。遠目から小ジャンプ→ダックフェイント・空で対空技の空振りを誘ったり、空振りジャンプと併用すると効果的。

また、この技から跳びこみ攻撃などは出せないが追加技のフライングスピンA2は出せる。しかし、性能的にはフライングスピンAと大差ないので、使うことは少ないだろう。

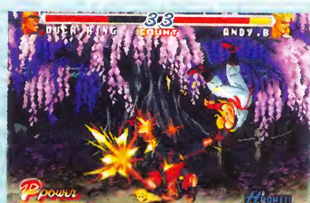
対人戦講座

遠距離立ちCやニードルローで近づき、牽制技のしゃがみBから連続技を狙っていこう。また、遠距離立ちBは下段技を空振りさせることができ、当て方によってはコンビネーションをつなげることもできる。先端を目安に牽制技（しゃがみB×2後）に混ぜていこう。

避け攻撃→キャンセル弱ヘッドスピンAという連係は意外に使えるぞ。飛び道具を持たないキャラに対しては、弱ヘッドスピンAを牽制技に混ぜてみよう。弱ヘッドスピンA（空振り）→通常投げorブレイクスパイラルという連係が鋭いので、Cボタンを連射（またはコマンド入力）をしておくといいぞ。近距離戦ではクロスヘッドスピン（以下：CHS）を多用し、CHSから避け攻撃orしゃがみB×2or近距離立ちC→キャンセル弱ヘッドスピンAの連続技を狙っていこう。こちらが赤ゲージorSパワー時なら、ライン戻り・クイックロール→ブレイクスパイラルと併用して、CHSからのしゃがみA・しゃがみC→ブレイクスパイラルを狙うと効果的だぞ。



下段を空振らせる遠立B。このあとは避けやコンビネーションを狙おう



やっぱB.S！　クイックロールやC.H.S連係後が狙い目じゃ

●ダックフェイント・地

当然、すべっている間は無敵。近距離ではしゃがみA・しゃがみCのコンビネーションの方が使用頻度は高いので、遠・中間距離時に狙うといい。

●クロスヘッドスピン

出だしに一瞬無敵時間があるうえ、出だしの攻撃判定が強いので、近距離で出せば一方的に相手の対スウェーライン攻撃をつぶせる。連係やライン戻り・クイックロールと併用してブレイクスパイラルを狙うといいかも。



近距離で重宝するＣＨＳ。クイックロールと併用してB.Sや連係を狙う

●ダイビングバニッシャー

ダックダンス・レベル１後に使えるフライングスピンＡの強力版。スキは小さいが、特別狙う技でもない。

●ローリングバニッシャー

ダックダンス・レベル２後に使えるヘッドスピンＡの強力版。威力は高いので、ダックダンス・レベル４にできなそうな時はこれを狙おう。近距離立ちＣから連続技になる。

●ダンシングキャリバー

ダックダンス・レベル３後に使えるブレイクストームの強力版。出だしに無敵時間があるので、対空技になる。しゃがみＢ×２から連続技に。

●ブレイクハリケーン

ダックダンス・レベル３後に使えるダンシングダイブ〜旧ブレイクストームの強力版。近距離立ちＣから連続技に組みこめる。まぁ、ダックダンス・レベル３（極端にいうとレベル２の方がよい）にするくらいならレベル４にした方が断然お得だし、威力も低いので、使う必要のない技だ。

超必殺技・潜在能力

●ブレイクスパイラル

間合いが狭く、威力もいまーつだが、コマンドの変更で狙う機会が多くなった。小ジャンプ（攻撃出さず）やダッシュ、ライン戻り・クイックロールからが狙いやすいぞ。近距離で牽制技に混ぜて、しゃがみＡ・しゃがみＣのコンビネーションから狙っても♡

●ブレイクスパイラルBR

間合いが狭いので、単発で狙うのは難しい。クレイジーＢＲの方が手堅いだろう。



独楽のような新超技ブレイクスパイラルBR。クレイジーBRも忘れずに

コンビネーション

初心者にも簡単な基本コンビネーションは、しゃがみＢ・しゃがみＢ・↘＋Ｃ。はじめはしゃがみＢ×２↓キャンセル弱ヘッドスピンＡの連続技を使い、慣れたらしゃがみＢ×２・↘＋Ｃ↓キャンセル必殺技に変えるといいだろう。しゃがみＡ・しゃがみＣ（攻撃の出ない移動技）はブレイクスパイラルを狙う時に重宝する。

しゃがみＣ・しゃがみＣは２〜４段目にキャンセルがきくので、４段目を弱ヘッドスピンＡやスーパーポンピングマシーンでキャンセルするといいぞ。コンビネーションを続けるなら、２、３段目キャンセル↓↘→↗＋Ｂで旧ブレイクストームが出るが、威力は低いので前述した連続技の方がおすすめ。



屈Ａ→屈Ｃのコンビネーション。かなり素早く移動します



この４段目にキャンセル弱H.S.AorポンピングマシーンじゃJ

●ダックダンス

通常使えない必殺技＆潜在能力が使用可能になる。また、Ｃボタン連打（４回ごとに１段階ＵＰ）でレベルを最高４（ヒヨコの数がレベル数）まで上げられる。出だしに攻撃判定があり、ヒットすれば相手は気絶するぞ。相手がスキの大きい技を出した時が狙い目（単発でいいが、近距離立ちＡから連続技になる）だ。



D.D最終形態＆４匹のぴよこ♡ １匹はグラサンをかけます

●スーパーポンピングマシーン

スライディングでダウンを奪い、敵の上でポピポピ踊る下段扱いの打撃投げ。威力が高く、通常技orしゃがみＣ・しゃがみＣのコンビネーションからキャンセルで連続技になるので、ぜひ狙って欲しい。



ボ〜ンビ〜ング♡ いい感じで踏みつけます。威力も高いッス

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちB	○	上	立ちC	×	上
遠立A	○	上				→+C	×	上
近立B	○	上	立ちB	○	上	↘+C	○	上
しゃがみB	○	下	しゃがみB	○	下	↙or↓+C	×	下
しゃがみA	○	上	しゃがみC					
しゃがみC	×	下	しゃがみC	○/○/○	下/上/下	↓↘→↗+B	×	上

マイナーチェンジ多し！覇気脚から鳳凰脚もつながっちゃうしね



キム・カッファン

解析／修羅騎士　鷹

技解析

通常技・特殊技



接近戦での基本はしゃがみA。牽制兼連続技の中継に役立つ

しゃがみAは連射することができるので、接近戦での牽制はもちろん、連続技の中継にもなる。使用頻度はかなり高いだろう。

立ちB、しゃがみB。そのあとに続くコンビネーションは存在しないのだが、出したあとのスキがそんなに大きくなく、キャンセルもきくので、牽制に使っていけるのだ。

特に下段であるしゃがみBは、しゃがみCよりもリーチが長いので、使わない手はないのだ。

遠距離立ちCは前作では攻めこみの手段に使えたのだが、見た目と性能が大きく変化した。今回は上段の蹴りを2段繰り出すようになり、攻めこみの手段ではなく、ジャンプ防止のために役立ちそうだ。ちなみにこの技は威力が大きいので、2段ともヒットするとかなりのダメージになる。

ネリチャギは少々跳び上がってから踵を落とす中段技。ほとんどの通常技（しゃがみA、対スウェーライン攻撃、避け攻撃などは不可）からキャンセルで出すことができるので、不意に出すといった使い方ができる。先端を当てるようにすれば、ガードされても手痛い反撃を食らうことはない。ちなみに、キャンセルで出した場合は、単発で出した時よりも少し軌道が高くなるぞ。

キムの対スウェーライン上段攻撃はスキが小さいので、キャンセル必殺技はもちろんのこと、近距離立ちCや再度対スウェーライン攻撃をヒットさせることができるのだ。

必殺技

●飛燕斬

出がかりに無敵時間があるので対空として機能する。ためのあと、レバー↖or↑or↗で跳ね上がる位置を変化させることができるのは前作と変わりないが、横方向への攻撃判定が短くなってしまったため地上の相手にヒットさせにくくなり、追加技もなくなってしまった。

しかし、今回はブレイクショットに対応しているのだ。


飛燕斬。攻撃判定は狭まったが、まだまだ使えるぞ！

●半月斬

弱は飛距離が短めだが、弱攻撃から連続技に組みこめるうえ、ガードされても最後の一発が空振りしない限り反撃は受けにくい。相手がブレイクショットを出せない状態なら多用してもいいだろう。

強は強攻撃や対スウェーライン上段攻撃からしか連続技に組みこめないが、飛距離が長く、ヒットさせればダウンを奪うことができる。ガードされてしまうと、リーチの長いものや、出の早い技で反撃されてしまうので注意。ブレイクショット対応技だ。


半月斬。連続技や奇襲（弱）に役立つのだ

●飛翔脚

ジャンプ攻撃をキャンセルして出せば連続技になる。しかし、途中が抜けてしまうと、ヒット、ガードともに反撃を食らってしまうので、ヒット時には確実に追加技を出すようにしたいところ。

また、空中技なのだが中段判定ではない。

●空砂塵

コマンドとグラフィックが変化したのが印象的。また、性能にも変化が加わった。今回は無敵時間がなくなり、対空として使うことはできなくなったので、完全な連続技専用の技として考えるべき。発生事態はかなり早いので、しゃがみAからつなぐことができるのだ。また、ヒットさせたあとは天昇斬という追加技が出せるようにもなった。


空砂塵。無敵がなくなり、グラフィックも一新された。このあとは…


天昇斬（前作の飛燕斬後の追い打ち）を出せるようになった

対人戦講座

攻めこみの手段がジャンプ攻撃とダッシュA（ダッシュ中にレバーを↓or↘に入れながら出すとすべりながら出る）しかないのはやはり痛い。今回は無理な攻めこみは避けて、受け身にまわりつつ、スキあらば攻めに転じるといった闘い方になると思われる。でも、立ちBや立ちA・BのBのみをヒットさせるように牽制したりするのも有効なので覚えておくといい。そのあとはスキの小さい弱半月斬につないでいくといいだろう（ブレイクショットに注意）。

今回の飛翔脚は頼りになる。この技はゲージ増加量が多いので、昇りで空中振り向きから出せば、リスクなくガンガンゲージをためることができる。ブレイクショットのためにためておくといい。

また、対空必殺技を所有している相手に対して、跳びこむと見せかけて途中で空中振り向きから飛翔脚を出せば、対空技を空振りさせることができるのだ。もちろんそのあとは連続技へ移行しよう。


遠距離立ちBは牽制に使える。また、弱半月斬ヒット後に出すのも有効


対空を持つキャラには、振り向きから飛翔脚も有効なのだ

技コマンド表

●投げ技	
体落とし	←or→+C
●特殊技	
ネリチャギ	→+B
●必殺技	
飛燕斬★	↓ため↑+B
半月斬★	↓↙←+BorC
飛翔脚	空中で↓+B〜↘+B
空砂塵	↓ため↑+A
天昇斬	空砂塵〜↓+A
覇気脚★	↓↓+B
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C

●覇気脚

下段であるこの技は、前作では相手の飛び道具をかき消すことができたが、今回は消すことができなくなっている。また、出が遅くなってしまったので、弱攻撃から連続技に組みこむことはできなくなってしまった。しかし、ブレイクショットに対応しているぞ。

今回の覇気脚はヒットさせると相手がのけぞるので、そこにさまざまな追い打ちを仕かけることができる。しゃがみCはもちろんのこと、位置がよければ遠距離立ちAからのコンビネーションなどを決めることができるのだ。潜在能力である鳳凰脚ももちろん決まる。



覇気脚。ヒットすると追い打ちが可能になった

超必殺技・潜在能力

●鳳凰天舞脚

前作では連続技に組みこむことができなかったが、今回は発生が早くなったので、ジャンプCをキャンセルして出せば連続技に組みこむことができるのだ。しかし、スキが大きいため、打点が高いと簡単に反撃されてしまうので注意。足元を狙って出していこう。

また、この技も飛翔脚と同様、中段判定ではない。



鳳凰天舞脚。発生が早くなり、連続技にも組みこめるぞ

●鳳凰脚

前作ではガードされると確実に反撃を受けてしまったのだが、今回は近い位置から出した時くらいしか反撃は受けないようになった。また、出がかりに無敵時間がついているので、引きつけさえすれば飛び道具を抜けるのはもちろん、対空として使うこともできるのだ。

弱技から連続技に組みこめるのは前作から変わりなし。



鳳凰脚。相変わらずの突進技。連続技に組みこめるのね

コンビネーション

近距離立ちC・立ちA・立ちB・立ちCは、ジャンプ攻撃からやスキの大きな技に対して使っていくといい。最初のCは2段技なのだが、少し離れた間合いから開始した場合は、1段目から後続の技へつないでいかなければ空振りしてしまうことが多いので注意しよう。最後のCをヒットさせたあとは空砂塵で追い打ち可能なので、決めることができるように練習をしよう。

遠距離立ちA・立ちB・立ちCは見た目もいいし威力も高いぞ。しゃがみAを2~3発決めたあとにつないでいくといい。Cで相手をスウェーラインへ送るのだが、スキが大きいので↓+BCの鳳凰脚のフェイントでスキを消してから対スウェーライン攻撃を出すようにするといいだろう。



C・A・B・C。このあとは空砂塵で拾うことができるよ



A・B・C。スウェーラインへ送ることができる

コンビネーションアタック表

通常技			→+B	×	中						
近立C ※注	○/○	上/上	立ちA	○	上	立ちB	×	上	立ちC	×	上
近立A	○	上	立ちB	○	上	立ちC	○	上			
遠立A	○	上	立ちA	○	上	立ちB	○	上	立ちC	×/×	上/上

※注…遠距離立ちC、しゃがみA、対メインライン攻撃、避け攻撃を除く



三節棍中段打ちは健在！サラマンダーストリームは期待できる新潜在能力だ!!

ビリー・カーン

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技・特殊技

遠距離立ちAは先端が届くくらいの間合いで出していくのがベスト。遠距離立ちA→しゃがみA（もしくは下段技のしゃがみB）→遠距離立ちA→キャンセル必殺技…ってな感じにしゃがみAに混ぜて牽制していくといいねぇ〜♡



にゃん×2っと屈Aで牽制よ♡ 近距離時には屈Bがいいにゃ〜

しゃがみAは下段技ではないが、リーチが長いので中間距離からの牽制技に最適。また、キャンセルがきくので、しゃがみA→キャンセル火龍追撃棍（連続技）or三節棍中段打ち（連係）と必殺技につなげていくと二重マル♡

しゃがみBは下段技で、キャンセルのきく牽制技。出が早く、引っこむのも早いので、近距離での牽制技に最適。

前作では遠距離立ちCから近距離立ちCに連続ヒットしたが、『RB2』では残念ながら×。しかし、今回は遠距離立ちC→しゃがみB（→キャンセル必殺技まで）が連続ヒットするので心配御無用！遠距離C（空振り）→投げと併用していくと効果があるぞ。

最後に避け攻撃だが、偉そうにのけ反ってるだけあってリーチ、無敵時間ともに長く、無敵→攻撃発生のタイミングが抜群にいい。その性能が最大限に引き出されるのが対空。これで、確固たる対空技のないビリーも一安心ってな感じ。

避け攻撃後のキャンセル必殺技は、火龍追撃棍が安定。キツイ一発を狙いたいなら三節棍中段打ちor紅蓮殺棍を使い分けていこう。地上戦でもメインになってくる避け攻撃だが、もちろん多用しすぎると下段技で簡単にあしらわれてしまうので、相手の戦法に合わせて使っていこう。

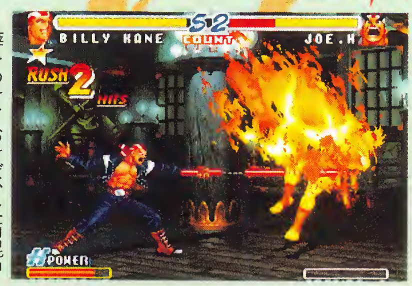
必殺技

●三節棍中段打ち

今回の『RB2』でも抜群の威力を誇る三節棍中段打ちは、ビリーの代名詞のような必殺技。リーチは長く申し分ない。遠目からの牽制や連続技に組みこむなど使い道もさまざまだ。牽制に使うなら、なるべく相手の跳びこみ攻撃が届かない距離（空振りするとスキがあるため）から出していくといい。また、ダッシュを多用する相手には、しゃがみAorB→三節棍中段打ちといった連係も有効だぞ。

連続技に組みこむ際は、コンビネーションのしゃがみA・しゃがみCをキャンセルしていくといい。また、今回は連続ヒットではなくなったが、遠距離立ちC→近距離立ちCの連係から、キャンセル三節棍中段打ちという連続技も狙う価値があるぞ。

追加技の火炎三節棍中段突きも威力が高く、ダウンが奪えるぞ。また、間合いを離す手段にも使えるので、三節棍中段打ちがガードされても火炎三節棍中段突きを入力しておこう。日頃から追加入力の癖をつけておけば、三節棍中段打ちが突発的にヒットした時でも確実に追い打ちしていけるぞ。結構重要だぎゃ！



単発でも威力のある三節棍中段〜火炎三節棍。グルメも真っ青の味

●雀落とし

対空技として使っていきたいが、出が遅く、無敵時間もないので、相手の跳びこみを見てからではまず間に合わない。また、ビリーは他に対空性能の高い避け攻撃や偶然対空になる火龍追撃棍があるので、無理して使っていくことはないぞ。

ブレイクショットにも対応しているが、地上の相手に当たらないので意味ナシ。



空振りのスキは意外に小さいので、適当or先読み具合がグッ！

●旋風棍

見た目や、飛び道具を消すことができるといった基本性能は前作と変わっていない。幾分、出しやすくなってはいるが、頻繁に使うという技でもない。

一応、スウェーラインから移動してくる相手に旋風棍の終わり際（5〜7ヒット目）がヒットすれば、そのあと立ちAにつなぐこと（連続ヒット）ができるぞ。

対人戦講座

前作ではイカした跳びこみや対ライン攻撃があったので、攻めてよし守ってもよしのビリーだったが、『RB2』では跳びこみ攻撃の弱体化や必殺技の減少に伴い、オールマイティーに攻めてウハウハ、ってな戦法は取れなくなってしまった。基本的にはお馴染みのリーチを活かした戦法をとっていくことになる。また、ラッシュされると脱出するのは難しいので、こちらから積極的に牽制技を出していくようにしよう。

遠・中間距離でメインとなる牽制技は、しゃがみA（しゃがみA・しゃがみCのコンビネーション含む）。基本的にはこの技の先端がビシビシ当たるくらいの間合いを保つといいだろう。そこからさらにリーチの長い三節棍中段打ち（連係）で威力ある一発を狙ったり、偶然対空も兼ねている火龍追撃棍（連続技）をキャンセルしていこう。その他、遠距離立ちAや奇襲を兼ねた遠距離立ちCを混ぜていくと効果的だぞ。

また、この間合いで相手が跳びこんでくるのを待つのもいい手だ。対空には避け攻撃→キャンセル火龍追撃棍（出せる状態なら紅蓮殺棍）などで撃退してやろう。余裕があれば、威力が高くてダウンが奪える三節棍中段打ち＋αを使っていこう。しゃがみAが充分に当たる距離、すなわちしゃがみBが当たるような間合い（近〜中間）では、迷わず出の早いしゃがみB→キャンセル火龍追撃棍（連続技）に切り替えよう。



こんな感じで避けを対空にできれば二重丸ぅ〜♡　地上戦でも重要な技

技コマンド表

●投げ技	
一本釣り投げ	←or→+C
地獄落とし	↘+C
●必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→+A
火炎三節棍中段突き	三節棍中段打ち〜←→+C
雀落とし★	↓↙←+A
旋風棍	A連打
強襲飛翔棍★	↙↓↘→+B
火龍追撃棍★	↓↙←+B
●超必殺技	
超火炎旋風棍	→←↙↓↘+BC
紅蓮殺棍	→↘↓+C
●潜在能力	
サラマンダーストリーム	→←↙↓↘+C

●強襲飛翔棍

ガードさせればほぼ五分。着地位置は跳び上がったあとにレバー左右で操作できるので、なるべく相手の真上か裏側を狙っていくといい。
また、ブレイクショットにも対応しているぞ。

●火龍追撃棍

残念ながら無敵時間は存在しない。しかし、攻撃範囲が広く、上方にも攻撃判定があるので、偶然対空になることもしばしば。地上戦ではその攻撃範囲を活かし、相手をメリメリ押していこう。連発しても問題ないが、たまに避け攻撃を混ぜて、キャンセル火龍追撃棍ってな感じに使っていくとベター。基本性能が高く、ブレイクショットにも対応している頼れる一品です。



エラい遠くまで届く火龍追撃棍。近距離なら屈Bキャンセルで GO



単発だとつぶされやすいので、避けキャンセルや連続技に組みこむのが◎

超必殺技・潜在能力

●超火炎旋風棍

相変わらず炎輪を見てから余裕でライン移動されて、超火炎旋風棍の硬直に反撃を受けてしまう。無難にいきたい人は忘れてしまってもいい技。



こうなれば（対空）ラッキー♡ 基本的には出さない方が…

●紅蓮殺棍

今回は赤ゲージ（もしくはSパワー）時に出せるようになった。でも、昔の勇姿はどこへやら…って感じで、威力が大幅にダウン。しかも出だしの無敵にも頼れなくなってしまった。まぁ、簡単に出せるようになったのがせめてもの救いなので、コンビネーションからや、避け攻撃（対空&地上）→キャンセル紅蓮殺棍というように連続技に組みこんでいくといい。

●サラマンダーストリーム

大旋風に代わって、装いも新たに登場した潜在能力。威力は潜在能力にしてはいま一つだが、通常技や避け攻撃、コンビネーションなどから簡単に連続技に組みこめるので、単発狙う価値は大いにある。単発で出していく時も最後さえガードさせれば反撃は受けないぞ。なお、Pパワー時でなければ出せない技なので、火龍追撃棍でメリメリゲージをためていくべし。



りぃ～バスタァ～！ コンビネーションor避けから連続技に♡

コンビネーション

近距離立ちA・立ちCはどちらもキャンセル可能だが、レバーを後ろに入れた状態では近距離立ちA後に立ちCが出ないので、キャンセル三節棍中段打ちを出しにくい（出すことは可能）。よって、通常このコンビネーション後はキャンセル火龍追撃棍で相手を押していくのが基本となる。



レバーを後ろに入れると出ない2段目。キャンセル火龍追撃棍で安定

近距離立ちA・→+C（2段技）は相手を奥ラインに飛ばすことができる。3段すべてキャンセル可能だが、3段目をキャンセルすると、必殺技や超必殺技は空振りしてしまうので注意しよう。サラマンダーストリームは全段ヒットするけどね。

しゃがみA・しゃがみCは、牽制技で多用するしゃがみAから始動するうえ、どちらもキャンセル可能なので、対人戦では非常に重宝する。また、このコンビネーションならレバーを斜め後ろに入れていてもしゃがみCは発動するので、簡単に三節棍中段打ちを狙えるぞ。

前作から引き継いだコンビネーションのしゃがみC・立ちC・↓↘→+Cは、どれもキャンセルがきかないので、必殺技につなげられないが、ディレイがきくのでその点を活用していくといいぞ。

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	上			
			→+C	○/○	上/上			
遠立A	○	上	立ちC	×	下			
しゃがみA	○	上	しゃがみC	○	上			
しゃがみC	×	下	立ちC	×	上	↓↘→+C	×/×/×/×	上/上/上/上

軟体オヤジは期待外れ…新技のホエホエ弾は最後の腹が小賢しい!



チン・シンザン

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

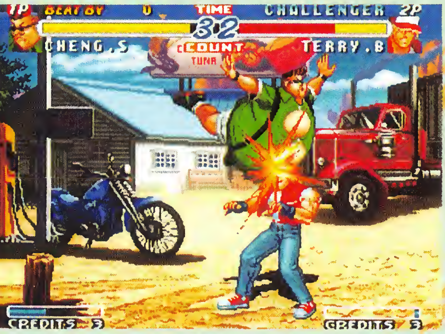


地上で気軽に出せるのはこの技だけ。連発のタイミングは覚えておこう

地上の通常技で頼りになるのは、出が早く連発することもできるしゃがみA。攻撃位置が低いので、避け攻撃で返されることもないぞ。接近戦での牽制や連続技（連係）のつなぎに使っていこう。

斜めジャンプCは裏まわりを狙うことが可能。ただし、裏まわりから連続技につなぐのは前作ほど簡単ではない（着地にスキがついたため）。

小ジャンプBは、昇りで出しても着地まで攻撃判定が持続する。リーチも長いので、先端が当たる間合いから昇りで出すと嫌がらせになるぞ。



腹の裏まわり具合は健在。中型キャラに対して特に有効だ

頭突殺は、合気投げよりわずかにダメージが小さいぶん、スキが小さいので相手の起き上がりを攻めやすい。投げる方向が違うのもポイント。

発勁裏拳は、食らった相手をスウェーラインに送る効果がありキャンセルも可能だが、振りが遅いので使いにくい。

落撃双拳は中段技。スキが大きめなので、至近距離でガードされると反撃を受ける可能性があり、ヒットさせても相手の硬直の方が先に解ける。

必殺技

●気雷砲（前方）

放物線状に飛んでいく飛び道具。軌道が高いので、間合いが近いと小さいキャラのしゃがみ状態に当たらないが、小ジャンプで跳び越されにくい。中間～遠距離からの牽制に使ったり、通常技をキャンセルして出していこう。

ブレイクショット対応技だが、無敵時間がないので使う必要はない（対空も同様）。

●気雷砲（対空）

（前方）よりも軌道が高く、飛距離は短い。跳び越されることはまずないので（前方）と合わせて牽制に使うべし。

落下時に当てれば、ガードされてもこちらの方がかなり先に動けるようになるため、コンビネーションをキャンセルして出すのも悪くない。ただし、下をくぐられると反撃を受けるので多用は禁物。

●超太鼓腹打ち

相手に当たる前（下降中）にレバー左右で操作できるようになった。出す時にボタンを連打すると、頂点で滞空してから攻撃するのは変わらず。



満腹滞空。滞空中は攻撃判定がないのであまり意味がない

飛び道具を跳び越しつつ攻撃できる他、先読み対空技っぽく使うことも可能。しかし、今回はガードされると反撃の的になるので（当てたあとは操作不能になったため）、レバー後ろで逃げつつパワーゲージをためる、という使い方がメインになるだろう。

●破岩撃

弱は出が早いので連続技の締めに最適。弱攻撃をキャンセルして出してもつながるし、間合いが遠くてもOKだ。

中間距離からの奇襲にも使えるが、前作よりもスキが大きいので注意（ガードされると確実に反撃を食らう）。

空振り時のスキは小さいままなので、ギリギリ届かない間合いから出して、直後に投げを狙う連係は健在だ。

強は、出がかりのモーションの回避性能が前作より高くなっている。跳ね返りが小さくなったので、ガードされると反撃確定なんだけど。

弱強で共通の変更点は、立ちガード不能になったこと。

ブレイクショット対応技で、今回は弱強どちらでも出せるようになった。無敵時間がつくうえにコマンドが簡単なので頼れるぞ。突進技などのスキが大きめな技に対してはダメージの大きい強を、その他の技に対しては弱を使おう。

対人戦講座



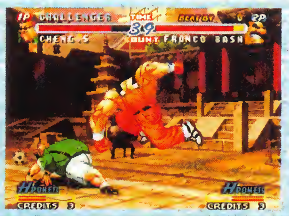
気雷砲はゲージをためる手段にもなる。Hパワー以上なら心強いぞ

間合いが離れている時は気雷砲で牽制し、接近戦ではジャンプCでの裏まわりやブレイクショット破岩撃を狙っていくのが基本戦法。

気雷砲は前方と対空を適度に混ぜ、たまに弱破岩撃（空振り）↓投げを狙っていこう。

接近戦に持ちこむ時は、ダッシュ小ジャンプCやダッシュジャンプ（空中振り向き）Cを使う。ガードさせたら、小ジャンプCやしゃがみA×1～2↓ダッシュ小ジャンプCで裏まわり、しゃがみA×1～2・しゃがみC↓キャンセル気雷砲（前方）、落撃双掌などを使い分けよう。ジャンプCがヒットした時の連続技は、しゃがみA×2～3↓キャンセル弱破岩撃がお手軽。

中間距離では、無理して跳びこまずに様子を見るのも重要。対空は、➡+AC（破岩撃のフェイント）でジャンプ攻撃をかわしたあと着地を投げる。これがかなり頼れるぞ。



➡+ACの避けっぷりは前作以上。地上技も結構かわせるぞ

投げ技を決めたあとは、気雷砲（前方）を重ねるか、弱破岩撃の空振りで接近して起き上がりを攻める（裏まわり小ジャンプCなど）といい。

技コマンド表

●投げ技	
合気投げ（あいきなげ）	←or→+C
頭突殺（ずつきさつ）	↘+C
●特殊技	
発勁裏拳（はっけいうらけん）	←+A
落撃双拳（らくげきそうけん）	→+A
●必殺技	
気雷砲（きらいほう）（前方）★	↓↘→+A
気雷砲（きらいほう）（対空）★	→↓↘+A
超太鼓腹打ち（ちょうたいこばらうち）	↓ため↑+A
満腹滞空（まんぷくたいくう）	超太鼓腹打ちの上昇中A連打
破岩撃（はがんげき）★	←ため→+BorC
軟体オヤジ（なんたい）	↓↙←+B（ため可）
クッサメ砲（ほう）	↓↙←+C
●超必殺技	
爆雷砲（ばくらいほう）★	↙ため↓→+BC
●潜在能力	
ホエホエ弾（だん）	空中で←↙↓↘→+C

●軟体オヤジ

体をくねらせて上半身無敵になる技。ボタン押しっぱなし中は技が持続する。出してから上半身無敵になるまでにタイムラグがあり、終了時にも全身無防備な状態が存在するので、使い勝手は悪い。
ちなみに、持続したまま一定時間が経過すると疲れてしまう（ただのスキ）。



はっきりいって使えない軟体オヤジ。完全なおちょくり技

●クッサメ砲

跳び上がりながらのくしゃみ攻撃。立ちガード不能で、出がかりに無敵時間がある。
出が遅い、無敵時間は攻撃判定発生前に切れる、ジャンプ攻撃に弱い、と欠点だらけなので使いにくい。しかし、スキは小さいのでガードさせればこちらの方が先に動けるようになる。投げ技を決めたあと、ダッシュで接近して起き上がりに重ねるといいぞ。



クッサメ砲。この技のフェイント（↓+AC）もあるぞ

超必殺技・潜在能力

●爆雷砲

軌道が高いので、跳び越されることはまずない。反面、下をくぐって反撃されやすいという欠点がある。出も遅いので、気雷砲に混ぜてたまに出すぐらいしか使い道はない。
ブレイクショット対応技だが、無敵時間がつかないうえに出が遅すぎるので意味なし。

●ホエホエ弾

滞空したまま気弾を連射したあと、太鼓腹プレスで締める技。ボタン押しっぱなし中は気弾を連射し（その間はレバー左右で操作可能）、ボタンを離すか一定時間経過すると太鼓腹プレスが発生する。



ホエホエ弾を出す時は、まずボタンを押しっぱなしにして…
時間が経ちすぎる前に離すべし。最後まで押しっぱなしは厳禁

ただし、一定時間経過によって発生した太鼓腹プレスは、攻撃判定がないうえにスキも大きいので注意。必ずボタン離し太鼓腹プレスを使おう。
使い方だが、斜めジャンプC（裏まわり時は除く）キャンセルで連続技になる他、高い位置に攻撃判定がない地上での対空技（ボブの↘+A、リックのヘリオンなど）をつぶすことも可能。ガードされた時は、レバーで移動してボタン離し太鼓腹プレスを空振りしよう。スキがほとんどないので反撃を受けにくいぞ。
ジャンプの着地寸前なら、状態（ジャンプ攻撃の種類、タイミング、空振りなど）に関係なく出すことが可能。この場合は気弾が下段判定になり、ボタン離し太鼓腹プレスが相手に当たらなくなる。前述のようにボタン離し太鼓腹プレス（空振り）はスキが小さいので、ガードされてもこちらが圧倒的有利、ヒット時は←+A・立ちD+αにつなげられるぞ。打点低めの斜めor垂直ジャンプCから連続技になるので、対メインライン攻撃を垂直小ジャンプでかわしたあとにでも狙ってみよう。

コンビネーション

←+A・立ちD。少しでも間合いが遠いと立ちDが届かなくなるものの、ダメージは大きくキャンセルも可能。大技のスキに決めるといいぞ。
対メインライン攻撃・しゃがみCは、AやBの対メインライン攻撃からでも連続ヒットするのが利点。スキは大きいが、キャンセル（遅めキャンセル）がきくので問題なし。



基本的にAorBの対メインライン攻撃からは連続技につながらないが…
チンのコンビネーションはきっちりつながってくれるのだ

対メインライン攻撃・立ちC×4は、立ちCの2発目を遅めに出すと全段当たりやすい。最後までガードされても、投げ技以外での反撃は受けないぞ（ヒット時は有利）。途中で割りこまれやすいという欠点があるんだけど。←←+Bは移動して逃げる技だ。
→+A・↘↘+C or ↙↙+C。2発目は移動するだけの技で、→+Aの攻撃判定発生前のみ出せる。飛び道具の下をくぐれるが、スキは大きい。

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	下						
			↘+C	○	上						
遠立A	○	上	立ちC	○	上						
近立C	○	上	立ちC	×	上						
遠立C	○	上									
しゃがみA	○	上	しゃがみC	○	下						
しゃがみB	○	下									
←+A	○	上	立ちD	○	上						
→+A		中	↘↘+C ※注								
			↙↙+C ※注								
対メインライン攻撃			しゃがみC	○	下						
			立ちC	×	中	立ちC	×	下	立ちC	×	下
			立ちC	×	下	←←+B					

※注…→+Aの攻撃判定発生前のみ出せる



立ちAは見た目以上にリーチが長い。ピシピシ当てるべし

タン老師ついに死す!? 攻めはダッシュ立ちA 対空は裂千脚で決まりじゃ!



技解析

タン・フー・ルー

解析／モリスケ

通常技・特殊技

遠距離立ちAはリーチがそこそこ長く硬直時間が短いので、カツカツと連発すればかためにも使えるぞ。ダッシュ中にレバーを下方向に入れながら出すと、すべりながら立ちAが出るため、中間距離から間合いをつめたい時に使おう。

しゃがみCはダウンを奪える下段技。避け攻撃をつぶせる技として重宝し、キャンセルできるので反撃は受けない。

避け攻撃は肩で攻撃する。跳びこみに対して出せば対空技として機能する他、相手のラッシュに対する割りこみにも使用できる。対空として使う場合はジャンプ攻撃をギリギリまで引きつけてから出し、ジャンプ攻撃を回避して着地のスキに避け攻撃が当たる、というような使い方がベストだ。早出しするとまず相打ちになってしまうぞ。

右降龍は突き上げアッパー。判定が強いので対空に使える他、コンビネーションを派生させることもできる。裂千脚を出しにくい人はコレを対空に使うといいゾ。



避け攻撃の性能はなかなか。横へのリーチも長めだぞ

必殺技

●衝波

巨大な気を放出する飛び道具のような技。跳びこまれると危険だが、中間距離での牽制に混ぜるといい。

発生はそれほど早くないが、C攻撃をキャンセルして出せば連続技に組みこむことができる。ガードされた場合はこちらが不利だが、めりこませなければまず反撃は受けないと思っていい。

ブレイクショットで出せるが、無敵時間が発生するわけではないので狙う必要はない。



衝波は前作よりもリーチが短くなってしまった

●箭疾歩

片手を突き出して突撃する。弱の移動距離は試合開始直後の相手との距離ぐらい。手の先端を当てるように出せば反撃は受けないため、間合いを把握すれば牽制に使用できるぞ。ただし避け攻撃にはつぶされやすいので、狙っている相手には注意すること。

発生は早いので、近距離に限りA攻撃をキャンセルして出せば連続技になるぞ。ヒットしても相手はダウンしないので、着地を狙って攻めるといい。ブレイクショットで出しても無敵時間は発生しないが、技自体の発生が早いので狙ってみるのも悪くない。

強は、弱より移動距離が長くなっている。画面の端と端まで離れてしまうと届かないものの、かなりの距離を移動するぞ。発生は遅くなっているので連続技には組みこめないが、弱同様先端を当てるように出せば反撃を受けない。

ヒットすれば相手はダウンするのだが、浮いたところを裂千脚や撃放などで拾うことができるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
裂千掌(れっせんしょう)	←or→+C
●特殊技	
右降龍(うこうりゅう)	↘+A
●必殺技	
衝波(しょうは)★	↓↘→+A
箭疾歩(せんしっぽ)★	↓↙←+AorC
撃放(げきほう)	↓↘→+C (ため可)
裂千脚(れっせんきゃく)★	→↓↘+B
●超必殺技	
旋風剛拳(せんぷうごうけん)	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
大撃放(だいげきほう)	→←↙↓↘+C

対人戦講座

タンはダッシュからの立ちAが優れているので、コレを使って攻めこむことができる。立ちAをピシピシ出していると、相手側としては避け攻撃や無敵技以外では返しにくいので、避けを使ってくる相手はしゃがみCでつぶし、無敵技を使うようならガードに徹する。しゃがみCを出した時は遅めキャンセルで弱箭疾歩を出すと、動こうとした相手にヒットするぞ。↓+BCのフェイントをキャンセルで出すと硬直時間を軽減できるので、コレも覚えておくといい。

立ちAでラッシュをかけたら、大ダメージを与えるためにもジャンプCでの跳びこみを混ぜてみよう。そこから連続技を狙うわけだが、立ちC→キャンセル弱箭疾歩よりも、↘+A・立ちC→キャンセル弱箭疾歩の方が威力が大きいので跳びこんだ時は↘+Aにつなげるクセをつけておこう。

相手がよく跳びこんでくるようなら、裂千脚を頭に入れつつ様子を見よう。裂千脚は高性能なので頼りになるゾ。



上半身無敵の避け攻撃にはしゃがみCで対抗するべし



裂千脚は無敵時間が激長なので、まずつぶされません

●撃放

前作ではボタン連打だったものがコマンド技に変更され、技自体の性能も大きく変化している。コマンドを入力するとタンが巨大化して1ヒットの攻撃判定が発生し、ボタンを押しっぱなしにしておくと体が光り出して最大4ヒットする攻撃判定が発生する。この状態からさらに一定時間ボタン押しっぱなしにしてから手を離すと、タンがさらに巨大化して攻撃判定が発生する、といった仕組みとなっている。

見た目はイイ感じなのだが、空中の相手に多段ヒットすることもなく、無敵時間も存在しないので有効な使い道が見当たらない。ガードされた場合は巨大化しているところに攻撃されてしまい、ヒットした時でも当たり方が悪いと反撃されてしまうことがある、というようにいい点が見当たらない…。一応ガードされた時のけずり量は多めなので、最後のけずりに、という使い方もできるが、巨大化していても投げられ判定はしっかりあるのでイマイチ狙いにくい。


撃放のボタン押しっぱなしがコレ。ボタンを離すと…


さらに巨大化。見た目はスゴイけど性能はかなりダメ

●裂千脚

蹴り上げてから空中の相手に対して数発の蹴りを叩きこむ。出はじめに非常に長い無敵時間があるので、対空やカウンターに使用できる。しかし、ガードされた場合は大きなスキができてしまうので、バクチで出すのはひかえた方が無難だ。

発生は早いので、A攻撃をキャンセルして出せば連続技に組みこむことができる。ブレイクショットで出しても無敵時間は長いので頼れるゾ。

超必殺技・潜在能力

●旋風剛拳

巨大化して回転しながら腕を振りまわす。無敵時間はないので連続技に組みこむしか使い道はないが、1段目のリーチが極端に短いため、密着から近距離Aをキャンセルして出した時にしか連続ヒットしない。発生は早いのだが。

一応スウェーラインに攻撃判定はあるが、まず狙えないので忘れてしまって構わない。


旋風剛拳は決めるチャンスが少なすぎる。忘れてもよし

コンビネーション

タンの挑発は3回連続で出すことができ、この2、3段階目の挑発からは、Bでブラボー裂千脚、Cでハラショー箭疾歩を出すことができる。

ブラボー裂千脚はノーマル裂千脚と違って無敵時間がないため、利用価値はまったくナシ。ハラショー箭疾歩は最大3ヒットし、画面の端と端まで離れていても届くようになっている。多段ヒットするぶん相手は高く浮くので、ヒット後の追撃を決めやすいゾ。

避け攻撃からの立ちCは、中段のバク転蹴り。この蹴りは跳び上がるので反撃を受けそうに見えるが、着地のスキが少ないのでヒットさせれば反撃は受けない。


挑発の3段目は死んだふり。この状態でCを押すと…


ハラショー箭疾歩が出せるぞ。当たればオイシイので狙え！

●大撃放

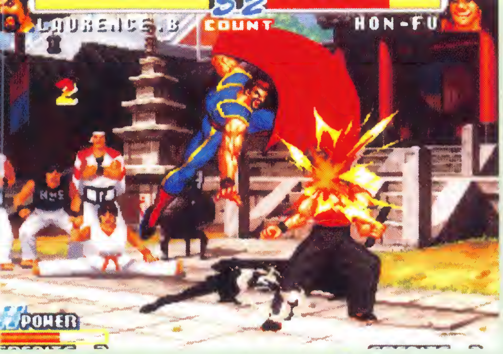
巨大化して腕を振り降ろす多段ヒット技。発生が早いのでA攻撃からでも連続技に組みこめる他、出はじめに無敵時間があるのでカウンターにも使用可能。ガードされると長い硬直時間が待っているので危険だが、最後の一撃が中段になっているので、知らない相手は食らってくれるかも。


大撃放は撃放のように巨大化するまでは一緒だが…


連続攻撃を繰り出すぞ。ちなみに写真の一撃は中段です

コンビネーションアタック表

CD			CD			CD		B	×	上
								C	×	上
AB	○	上	立ちC	×	中					
↘+A	○	上	立ちC	○	上					



頼れるジャンプCは健在。続く連続技は弱まったけど



ブラッディカッターが変化！マントの陰の秘めごととは無敵で素早く強力だ!!

ローレンス・ブラッド

解析／ジェイケイ

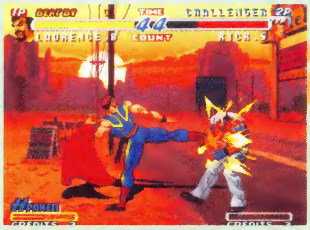
技解析

通常技・特殊技

前作から変更された通常技はしゃがみCのみ。しゃがみBと似たモーションの技で、出は遅くないのだが、リーチが短いのでイマイチ。たまに連係の締めに使うぐらいだ。

その他の通常技はあまり変わっていない。ジャンプCは2段技なので、高めの打点で当てても連続技につなぐことができる。小ジャンプから出すのが結構強いぞ。

遠距離立ちCはリーチが非常に長いのが特徴。おもに相手が技を空振りしたところを狙って出していこう。



振りが遅いので多用はできないが、この長さは魅力的だ

しゃがみBは弱攻撃にしてはリーチが長く、出も早め。接近戦ではこの技を使うべし。

遠距離立ちAは、振りは遅いもののリーチが長くて跳びこみ防止効果が多少あるので、牽制に使えないこともない。

オーレイは全身無敵（投げられ判定はある）になる技。今回はモーション中に必殺技を出せるようになったが、技を出さなかった場合は終わり際に少しスキがある。前作ほど気軽に出せないので注意。

必殺技

●ブラッディスピン

きりもみ回転しながら真横に突進していく技。おもな使い道は、ブラッディカッターのためができていない時の連続技やブレイクショット。



出が遅くなってしまった。今回は弱も使う必要があるぞ

連続技に使う場合は、前作より出が遅くなったことに注意。弱攻撃キャンセルで連続技になるのは弱のみ（遠いとダメ）。強は、間合いが遠いと強攻撃からもつながらない。

ブレイクショットは、無敵時間がないので狙う対象が限定される。ジャンプ攻撃や突進技（多段技は最後の一発）に対して狙おう。前者は弱を、後者は強を使うといいぞ。

めりこむようにガードされると反撃確定だが、うまく終わり際を当てれば反撃されずにすむ。中間～遠距離からの奇襲に使うことも可能だ。

●ブラッディサーベル

マントをからませたサーベルを前方に突き出す技。画面端と端ぐらいに離れていない限りは届くので、遠距離からの牽制に使える。ただし、大型キャラ以外にはしゃがまれると当たらないし、スキが小さいわけではないので跳びこまれるとキッチリ連続技をもらう。多用するべき技ではない。一応、強攻撃キャンセルで連続技になるが、ダウンを奪えないのでイマイチ。



一種の飛び道具。見た目よりも跳び越されやすいので注意

宙を飛んでいくタイプの飛び道具をかき消しつつ相手にヒットさせられるという特性もあるが、活用は難しい。

●ブラッディミキサー



出しにくいうえに性能もよくない。おちょくり技か？

マントを回転させて攻撃する多段技（最大7ヒット）。出したあともボタン連打を続けることで、ある程度持続時間を延長することができる。

対空性能は悪くないが、空中の相手には多段ヒットしないのでダメージは微々たるもの。横方向への判定は強くないし、弱攻撃キャンセルで出してもめりこまれるので、けずりにも使いにくい。忘れてしまっても構わない技だ。

一応、画面端なら近距離立ちC・立ちC→キャンセルブラッディミキサー（すぐに連打をやめる）→しゃがみA→キャンセル必殺技or潜在能力という連続技が可能。

対人戦講座

ブラッディカッターとコンビネーションの変更により、大幅に攻め手が減ってしまったローレンス。小ジャンプCでの跳びこみが強い点は変わっていないので、これをメインに攻めていこう。

ジャンプCで跳びこんだあとは、ヒットしていたらしゃがみB→キャンセルブラッディカッターを決め、ガードされていたら前方小ジャンプC、しゃがみB、しゃがみCなどを使い分けたり、しゃがみBや後ろ歩きで間合いを調節してから前方ジャンプ空中振り向きB→C（小さいキャラには不可能）を狙うといいぞ。

その他、中間距離から弱ブラッディスピンを出し、ガードされたらブラッディカッター（シャドー）で反撃をつぶすという連係も悪くない。

対空技を持っている相手には、多少待ち気味で闘うことになる。少々難しいが、ジャンプ攻撃をオーレイで回避し、着地のスキに立ちB（コンビネーション）→キャンセル必殺技or潜在能力を決めることもできるので覚えておこう。

弱ブラッディスピンは、めりこまなければ反撃されないので…



すぐに無敵技を出せば、反撃しようとした相手にヒットするぞ

技コマンド表

●投げ技	
マタドールバスター	←or→+C
●特殊技	
トルネードキック	→+B
オーレイ	BC
●必殺技	
ブラッディスピン★	→↘↓↙←+AorC
ブラッディサーベル	←ため→+C
ブラッディミキサー	A連打
ブラッディカッター★	↓ため↑+C
●超必殺技	
ブラッディフラッシュ	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ブラッディシャドー	→←↙↓↘+C

●ブラッディカッター

斜め上に跳び上がりながらマントでなぎ払う技。出が早いので、弱攻撃をキャンセルして出しても連続技になる。出がかりに無敵時間があるものの、攻撃判定が発生する前に切れてしまう。対空技として使う場合は、ギリギリまで引きつけるか、かなり早めに出す必要があるので注意。一応、空中判定になるまでは無敵なので、つぶされても連続技を食らわないのが救い。

横方向への判定が大きいうえにコマンドが簡単なので、おもにブレイクショット用として使おう。ただし、無敵時間は通常時と同じなので、多段技やコンビネーションにはつぶされることもある。



攻め技からカウンター技へと変更されたが、無敵時間は短い

超必殺技・潜在能力

●ブラッディフラッシュ

サーベルを振りまわして相手を斬り刻む技。強攻撃をキャンセルして出せば連続技になるのは前作同様だが、今回は少しでも間合いが遠いと最後までヒットしないようになってしまった。それでも、密着状態から➡+B・立ちDをキャンセルして出せば全段ヒットするので、相手が大きなスキを見せた時は狙うべし。

●ブラッディシャドー

まず最初に目の前をマントで払うような攻撃を繰り出し、それがヒットするとマントの向こう側で相手を斬り刻む技。出がかりに無敵時間があるので（攻撃判定発生後まで持続する）、地上戦で相手の技に合わせれば一方的に勝つことが可能。対空技としても使えるが、空中の相手にヒットした場合は追加攻撃が発動せず、ほとんどダメージを与えられないので注意。ブラッディカッター同様、着地のスキにヒットさせる必要があるぞ。

出も早いので、連続技に組みこむことも可能（弱攻撃キャンセルでもつながる）。ダメージも大きいぞ。



新潜在能力は無敵時間のある打撃技。地上の相手にヒットすると…



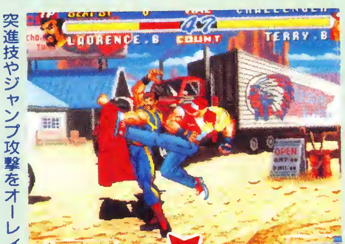
マントの陰で相手をめった斬り。高性能なので頼るべし

コンビネーション

近距離立ちC・立ちC・立ちC。2発目で止めれば反撃されるほどのスキはなく、3発目を遅めに出せば動こうとした相手にヒットする。ただし、当てるチャンスは相手の起き上がりぐらい。

➡+B・立ちDは、ダメージが大きいうえに立ちDはキャンセル可能。スキの大きい技（無敵技など）を空振りさせたorガードしたあとの反撃に使っていこう。

オーレイからの派生技は、オーレイでスキの大きい技をよけた時のみ使おう。3つの中では立ちBがオススメ。間合いが遠くない限り、キャンセル弱ブラッディスピンorブラッディシャドーが連続技だ。



突進技やジャンプ攻撃をオーレイ（BC同時押し）で回避したら…



コンビネーションで反撃しよう。立ちBはキャンセル可能だ

コンビネーションアタック表

近立C	○/○	上/上	立ちC	○/○	上/上	立ちC	×/×	上/上
BC			立ちC	×	上	➡↘↓+C	×	中
			立ちB	○	上			
			しゃがみC	×	下			
➡+B	○	上	立ちD	上	○			
			しゃがみD	下	○			



攻撃判定が出っぱなしのジャンプB。落とされにくいゾ



デンジャラススルーに専用の追加技が新登場！さらなる追撃も忘れずに

ヴォルフガング・クラウザー

解析／モリスケ

技解析

通常技・特殊技

しゃがみAは発生の早いしゃがみパンチ。ここから連続ヒットするコンビネーションを派生できるので、近距離で多用することになる。

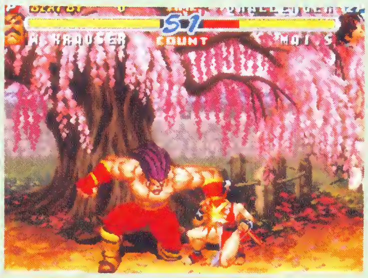
遠距離立ちCはリーチの長いパンチ。硬直時間が長いので跳びこまれると危険だが、中間距離での牽制には有効だ。

ジャンプBは横にリーチの長い跳び蹴り。小ジャンプから出すと着地するまで消えず、滞空時間も短いため迎撃されにくい。使えるゾ。

デスハンマーは拳を振り降ろす中段技。ガードされると発生の早い技で反撃を受けるが、威力が高いので当たった時の見返りは大きい。

カイザーボディプレスは判定の広いジャンプ攻撃。小ジャンプからは出せないが、空中振り向きから出すとガード方向を惑わせることができる。

ダイビングエルボーはダウンした相手への追撃技。発生が遅いので、決められるチャンスはカイザークローかリフトアッププローを決めたあとぐらいに限られてくる。



デスハンマーは中段。発生はそこそこ早いので結構使える



レッグトマホークは中段に変化したが、硬直時間は長めに

必殺技

●ブリッツボール・上段

炎の塊を投げる飛び道具。体の大きいキャラ以外にはしゃがまれると空振りしてしまうが、弾道が高い分、跳びこまれる可能性は低い。発生は早いので、C攻撃をキャンセルして出せば連続技に組みこむことが可能。ブレイクショットに対応しているが、狙うことはまずないだろう。

●ブリッツボール・下段

炎の塊を足元に投げる。上段とは違い、しゃがんでいる相手にヒットするが、跳びこまれる危険性があるので不用意には出さないこと。こちらも発生は早いので、C攻撃をキャンセルして出せば連続技に組みこめるぞ。ちなみに、至近距離で出した場合に限り判定が下段に変化するが、そんな間合いで立ちガードしている相手はまずいません。これもブレイクショット対応技。

●レッグトマホーク

脚を振り上げながら突っこむ突進技。振り上げた脚に攻撃判定があるので、置いておけば対空技として機能する他、中段判定なのでしゃがみガードをつぶしてくれる。

しかし、ヒットしても相手はダウンせず、ガードされた場合は発生の早い技で反撃を受けてしまうので、多用はできない。

発生は早いので、C攻撃をキャンセルして出せば連続技に組みこめる。また、ブレイクショットで出した場合のみ一瞬無敵状態になるため、押さえこまれた時に狙うといい。

●フェニックススルー

跳びこみや突進技をゲットできる上段当て身技。発生するまでに時間がかかるので、引きつけすぎると出はじめをつぶされてしまうゾ。


フェニックススルーは上段当て身。突進技や跳びこみに

対人戦講座

クラウザーの通常技はリーチの長いものばかりなので、中間距離で牽制しながら闘うことになる。牽制には遠距離の立ちBと立ちCを使い、立ちBを出す時はコンビネーションで立ちCへつないでおく。しゃがみCはリーチが長いうえにキャンセル可能な下段技なので、これも牽制に使うべし。キャンセルで出す必殺技はレッグトマホークやブリッツボール・上段などでもいいが、ここではフェイント技の↓+ACを入力しておくことをオススメする。クラウザーの↓+ACは硬直時間が非常に短いので、キャンセルすればさらに攻めこむことが可能になるのだ。必ず使うべし。

跳びこみに対しては、反応できればフェニックススルーがベストだが、厳しそうなら避け攻撃を狙おう。クラウザーの避け攻撃は微妙に発生が遅い分、相手の跳びこみを避けて着地のスキにヒットすることが多いので、実は頼りになるのだ。起き上がりに跳びこまれた時にいきなり避けも効果的だ。


中間距離では立ちBで牽制してやろう。長いので使えます



避け攻撃は高性能。早めに出しすぎた場合でもこの通り

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ニースマッシャー	←or→+C
●特殊技	
デスハンマー	→+A
カイザーボディプレス	空中で↓+C
ダイビングエルボー	相手ダウン時↓+C
●必殺技	
ブリッツボール・上段★	↓↙←+A
ブリッツボール・下段★	↓↙←+C
レッグトマホーク★	↓↘→+B
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
グリフォンアッパー	デンジャラススルー～→→+C
カイザークロー	→↓↘+C
リフトアッププロー	→↘↓↙←+B
●超必殺技	
カイザーウェイブ★	↙ため↓→+BC
カイザーウェイブ Lv2	カイザーウェイブ～ため（1秒）
カイザーウェイブ Lv3	カイザーウェイブ～ため（2秒）
●潜在能力	
ギガティックサイクロン	接近して1回転+C
アンリミテッドデザイア	→↘↓↙←→+A～A・B・C・B・C・A・B・C・C
アンリミテッドデザイア2	アンリミテッドデザイア～A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC

●デンジャラススルー

相手を背後に投げ飛ばし、一定時間無防備にさせるコマンド投げ。無防備なところには立ちBなどの通常技を決められる他、デンジャラススルーからのみ出せるグリフォンアッパー（➡➡＋C）といった特殊な技を決められるぞ。
投げ間合いが狭いので決めるチャンスは少ないが、追撃をしっかり決めればそこそこのダメージを与えられる。

●カイザークロー

斜め上方向に手を伸ばして相手をつかまえる新技。見た感じでは対空技として使えそうだが、発生が遅いうえに判定自体も弱いので簡単につぶされてしまう。近距離立ちC・➘＋Cなどのコンビネーションで浮かせてから決めるなど、連続技にのみ使った方が賢明。決めたあとにはダイビングエルボーでの追撃が狙えるので、威力は申し分ない。



カイザークローは対空技としては使えない。連続技用です

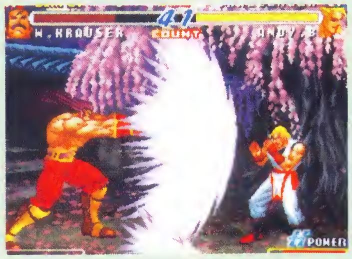
●リフトアップブロー

相手を真上に放り投げ、浮いたところに拳を突き上げるコマンド投げ。決めたあとにダイビングエルボーでの追撃が狙えるものの、投げ間合いは狭く、他に特筆すべきポイントは見当たらない。これを狙うならデンジャラススルーを狙った方がダメージ的に得。

超必殺技・潜在能力

●カイザーウェイブ

おなじみの巨大な飛び道具。ボタンを押しっぱなしにすることでLv3までためることができ、気の色が赤くなるまでためるとスウェーラインにも攻撃判定が発生する。出はそこそこ早い方だが、連続技には組みこめない。ちなみに、ブレイクショット対応技。
また、今回は↙or⬅ため➡というコマンドで出せるぞ。



今回もでかいカイザーウェイブ。コマンドが簡略できるぞ

●ギガティックサイクロン

威力の大きいコマンド投げ。投げ間合いが狭いので決めにくいが、出せる状況になったらダッシュから狙うといい。



ギガティックサイクロンは投げ間合いが狭く、決めにくいゾ

●アンリミテッドデザイア

突進技からタイミングよくボタンを押して連続攻撃をヒットさせていく特殊な技。通常技をキャンセルして出し、連続技に組みこんで決めるのが主な狙い。最後まで決めればそこそこのダメージを与えられるが、わざと硬直時間の短い8段目で止め、そこから近距離立ちC絡みの連続技へつないだ方がより多くのダメージを与えられるぞ。
また、前作同様追加入力を変えることで、アンリミテッドデザイア2が出せる。



アンリミテッドデザイアは連続技用。ボタンは目押しで

コンビネーション

しゃがみA・立ちCはクラウザーが多用することになるコンビネーション。しゃがみAから立ちCは連続ヒットし、立ちCをキャンセルしてレッグトマホークなどの必殺技を出せば連続技になるので使い勝手がいいのだ。
立ちB・立ちCは中間距離で頼りになる。リーチの長い遠距離立ちBから立ちCが連続ヒットするので牽制に有効。この場合の立ちCはキャンセル不可。
デンジャラススルーから➡➡＋Cと入力すると、グリフォンアッパーを出すことができる。このアッパーはカイザークローでのみキャンセルできるので、覚えておこう。



デンジャラススルーを決めたら素早く➡➡＋Cを入力…



専用の追撃技、グリフォンアッパーが出せる。さらにカイザークローまで入るぞ

コンビネーションアタック表

近立A	○	上	立ちC	○	上			
しゃがみA	○	上	立ちC	○	上			
遠立A	○	上	立ちC	×	上			
近立B	○	上	立ちC	×	上			
遠立B	○	上	立ちC	×	上			
しゃがみB	×	下	しゃがみC	○	下			
近立C	○／○	上／上	立ちC	○	上	⬇➘➡＋C	x/x/x/x	上/上/上/上
近立C	○／○	上／上	➘＋C	○	上			
⬅↙⬇➘➡＋A	×	投げ	➡➡＋C	○/○/○	上/上/上 ※注			

※注…グリフォンアッパーは、カイザークローでのみキャンセル可



©SNK 1998

METAL SLUG 2™

今回は厄介な敵がもりもり出現するステージ4～5を徹底攻略。アイテム出現ポイントやボスキャラ対策など、お得情報満載なのだ。

もちろん、ハイスコアを狙うためのポイントもバッチリ紹介！　じっくりしっかり読んでライバルたちに差をつけよう。

ステージ4～5徹底攻略！ボスキャラだって怖くない

攻略／DSP-たろりん

SNK
業務用MVS　発売中／98,000円
家庭用ROM　発売中／29,800円
家庭用CD　6月発売予定／価格未定
SS　―
PS　―
277M
アクションシューティング

ミッション攻略

ポイント1

ステージ4の最初の方は、大量に食べ物が出る。トラックの荷台に乗っている冷蔵庫を撃つか、背景の食べ物屋を破壊すると出現するぞ。取りまくって得点を稼ぎつつ、キャラを太らせてやろう。太ると動きが多少ニブくなってしまうが、ショットがパワーアップするというメリットがあるぞ。特にロケットランチャーのホーミング性能の向上はすさまじい。



建物を破壊するとこの通り。キャラは太るが気にするな

ポイント2

バスからザコ兵がたくさん出てくる。ここは点を稼ぐには向いていないので、点を稼ぎたい人も速攻でバスを破壊して先に進んでしまおう。

バスを破壊すると、中からロケットランチャーのアイテムが出てくる。撃ちこみ点を稼ぎたい人は取らずに進もう。キャラが太っているとアイテムを飛びこえるのが難しいので、消えるまで待つべし。



ここで撃つと安全。手榴弾が怖いので近寄らない方がいい



見づらいけどロケットランチャーが出ている。取ると楽だが…

ポイント3

水の抜けたドブ川のようなエリア。上の段はプレイヤーは乗ることができないが、ザコ兵は平気で現れるぞ。上から弾を撃ってくるので充分注意しよう。

途中に置いてある船は、ザコ兵がたくさん出てくるので稼ぎのチャンス。ジャンプからの近接攻撃で倒しまくろう。ただし、上の段のザコ兵にも常に気を配っておくこと。

船から出てくるザコ兵のうち、ミサイルを撃ってくるタイプには注意が必要。このミサイルは、斜め下に飛んでくるのだが、ショットで撃つと少し上に浮き上がるため、よけにくくなってしまう。ショットを当てないように気をつけつつジャンプで跳び越えるか、高い位置を飛んでいる時にしゃがんでやり過ごすといいだろう。



敵が上から弾を撃ってくる。ジャンプする時は注意しよう

ミサイルはしゃがんでよけるといい。座った姿がとってもラブリー♡





ここは稼げます。武器がフォークになっているのに注目！

MISSION4

釜山港へ還れ





ポイント4

上からヘリが、地上にはミサイルつき自動車が出てくる場面。
背景の足場の真下にいれば、ヘリが落とす爆弾は怖くないので、ここで自動車を素早く破壊してしまおう。自動車を破壊したあたりでヘリが下降してきてミサイルを撃ってくるので、ジャンプでかわしつつヘリに撃ちこもう。



足場の下ならヘリの爆弾はまったく怖くない。覚えておこう

ポイント5

後半はメタルスラッグに乗って進んでいく。ここはなかなか難しい。斜面になっているので、敵戦車を撃ちにくいのだ。
幸い、敵戦車が撃ってくる弾は遅いので、目一杯接近してショットを撃ちこみ、弾を撃たれたら後ろに下がる、という戦法が有効だ。どうしても早く倒したい人は、しゃがんでCボタンを押し、手榴弾で敵戦車を破壊していこう。立ったままCボタンを押すとキャノンになるが、これは下にいる敵に当たりにくい。
このあたりにいる捕虜は、前に歩いていってしまうタイプが多い。ロープを切ったあとすぐに助けないと、画面外に消えてしまうことが多いので気をつけよう。



戦車には接近戦が有効。遠くで撃つと砲弾がよけにくい



捕虜を助ける時は、真下までいってからショットを撃とう

ボスキャラ攻略

巨大な地上戦艦。最初はたくさんついている砲台を破壊していこう。弾は遅いので左右移動でよけられるはず。どうしてもよけられない時は、↓+Bでメタルスラッグから降りるといいぞ。
しばらくすると主砲がプレイヤーを狙って巨大な砲弾を撃ってくるようになる。ただし狙いは甘いので、真下よりやや左右にずれたところにいれば大丈夫。着弾点の近くにいると爆風でキャラが舞い上がるが、死なないので安心。

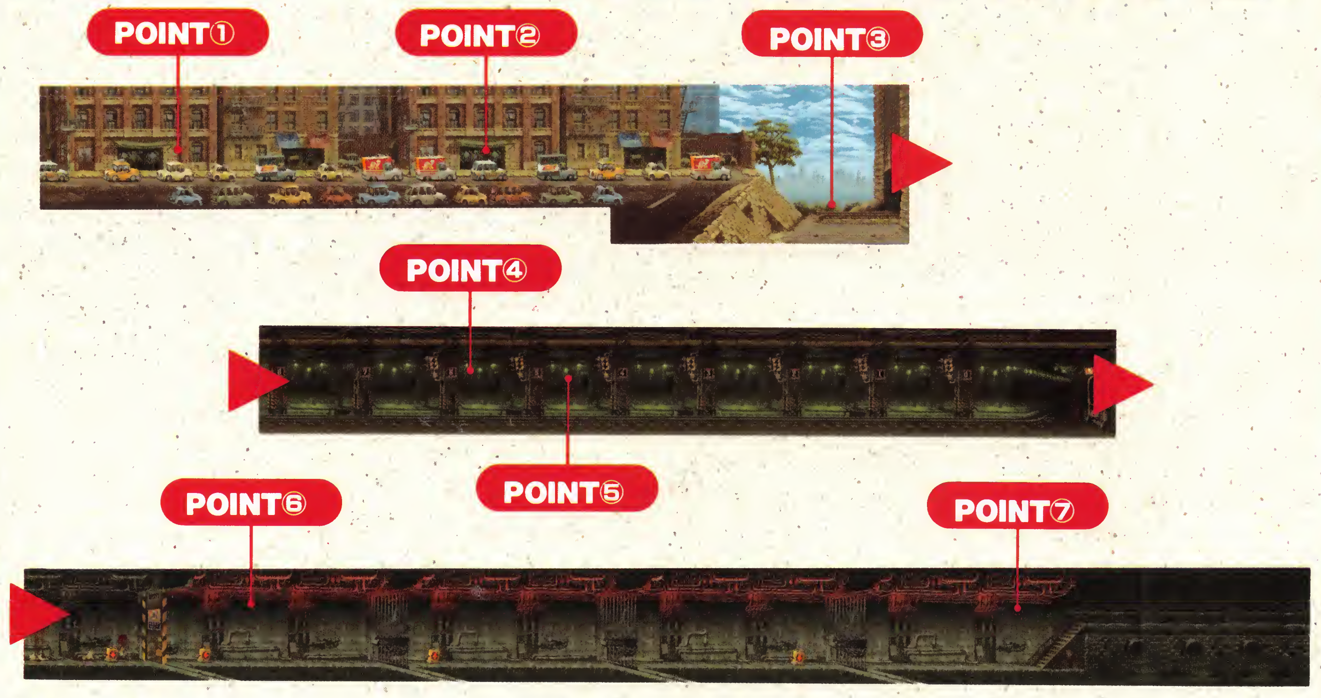


最初は砲台を撃つ。それほど固くないので楽勝だろう



主砲はこの位置でかわすといい。待っているとこのように捕虜も出現するぞ

キス・イン・ザ・ダーク MISSION5



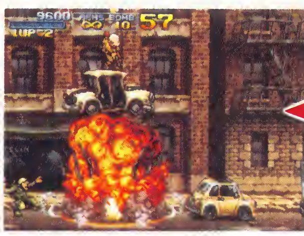
ポイント1

ビルが立ちならぶ街並みが舞台。

路上の自動車を破壊すると爆発して上に跳ねあがる。そして、上を見ると宝石が1つ…。というわけで、宝石の下にある自動車の上に乗り、下にショットを撃って自動車を破壊。跳ねた車を利用して宝石をゲットしよう。



自動車の上でジャンプし、下にショットを撃っていると…



大爆発。車体に乗って宝石のもとへまっしぐらというわけ

このあたりのザコは手榴弾で攻撃してくることが多いので、不用意に近よらないようにしよう。

また、地面に伏せて弾を撃ってくるザコもいる。こいつは、弾を撃つ瞬間以外はショットが当たらない厄介者。他の敵と同時に攻撃されるとよけることが不可能になってしまう。そこで、敵が現れたら立ち止まって倒し、敵がいなくなったらゆっくり画面をスクロールさせていこう。

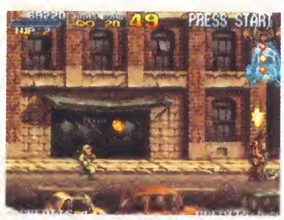


伏せているザコ兵は強敵。必ず倒してから先に進もう

ポイント2

ヘリが出現する。画面両端からザコ兵も出てくるのでややっかい。

ここでは、画面のどちらかの端をキープするといい。ヘリはショットで地道にダメージを与えていき、ザコ兵が現れたら接近攻撃で倒すのだ。逆側から現れたザコ兵は、ショットで倒してしまおう。



画面端が比較的安全。ザコを優先的に倒すようにしよう

ポイント3

トンネル入り口。ミッション3にも出現した大型戦車が再び登場するぞ。弾を転がしてくるのでジャンプでよけるべし。この時、斜面部分にいると弾のスピードが遅くなってよけにくいので、下の平らな部分をキープしよう。

斜面の途中にある木をショットで撃つと、得点アイテムが降ってくるぞ。



転がってくる砲弾をジャンプで回避。斜面にはいかないこと

ポイント4

トンネルに入ってしばらく進んだところ。ここではミッション1と同じように、5機のヘリが出現する。先頭の赤いヘリを最初に破壊するのも同じだが、弾の隙間が狭くなっているので慎重にプレイする必要があるぞ。あせらずに少しずつダメージを与えていこう。



画面左端付近がヘリの弾に対する安全地帯になっている

ポイント5

信号が青になると、電車が前から走ってくる。この電車に押されて画面左端で押しつぶされると死んでしまうので、ショットを撃ちこんで右に押し返さなければならない。



電車に押し潰されないように必死に押し返そう。ザコにも注意

同時にザコ兵も現れる。普段は電車を撃ち続け、ザコが現れた時だけそちらにショットを撃つようにしよう。

0の看板の地点で最後に出てくる電車は、かなりスピードが速いので注意。右に歩きながらショットを撃ち、体を張って電車の進撃を食い止めるようにしよう。

トンネルの途中、画面の上に4人捕虜が隠れているのも見逃せない。3の看板付近に1人、0の看板の少し先に3人という具合。

ポイント6

壁をはいまわる、黒い生き物がたくさん出現する難しい場所。この敵は、赤く変色したあとプレイヤーに近づいてきて自爆するのだが、自爆した時に飛び散る黄色い液体に触れると死んでしまうので、なるべく近よられないようにしたい。遠くからショットで倒してしまおう。接近攻撃で倒すこともできるが、あまりにも危険なのでやめておいた方がいい。

この通路にある、矢印が書いてある機械は、アイテムを出現させる機能がある。ハンドルに近づいてAボタンを押すとハンドルをまわすことができ、それに連動して上からアイテムが出現するという仕組みだ。通路の終わりにはメタルスラッグもあるぞ。



ミュータント風の敵。爆発に巻きこまれると死んでしまうぞ



ハンドルをまわすとアイテムが出現。敵のスキを見てまわそう

ポイント7

メタルスラッグに乗って進もう。この先は戦車とザコ兵しか出てこないのでラクに進むことができるぞ。

階段を登る最中にも戦車が出現するが、遠くから撃とうとするとショットの角度調整が難しい。思い切り近づいてショットを当てよう。戦車の弾は上に飛んでから放物線を描いて落ちてくるので、発射されたのを確認してから後ろに下がれば楽によけられるぞ。



メタルスラッグで進む。AP弾は戦車に対してすごく強いぞ

ボスキャラ攻略

下から現れるボス。メタルスラッグに乗ったままなら下を撃つことができるので効率よくダメージを与えていけるが、そうでない時はジャンプしてショットを撃たなければならない。あまりピョンピョンとジャンプしていると弾がよけられなくなるぞ。ボスの攻撃がやんだ時だけダメージを与えるようにして、慎重に戦っていこう。

ボスの攻撃は以下の2つ。

①主砲から稲妻状のビームを発射する

②主砲部分から電気球を放出する

①はたまにしかこないし、前兆があるのでよけるのはラク。ビームはプレイヤーを狙っているので、左右どちらかに移動し続ければOK。

②の電気球は色々なパターンがある。なかでも厄介なのは、プレイヤーを狙って超高速で飛んでくるものと、多方向に同時に数発飛ばすもの。

前者はジャンプしてかわす→しゃがんでかわす…と、交互にジャンプとしゃがみを繰り返そう。毎回ジャンプすると死ねます。

後者は、とにかくボスから遠ざかるしかない。常にボスの真上付近をキープし、この攻撃がきたら急いで横に移動すればOKだ。



稲妻ビームは横に歩いていれば問題なし。前兆もあるし

問題の高速電気球。1回ジャンプでよけたら、次は…





しゃがむ。ジャンプとしゃがみを交互に使うのがポイント



画面端に追い詰められないように、広い方に逃げるのが大切

撃ちこみ点で稼げ!

このゲームでは、破壊可能な敵や背景に1発ショットや手榴弾を当てると、そのたびに100点が加算される。チリも積もればなんとやら。これを利用して稼ぎまくろう。ミッション1のラクダに乗っている敵の刀から、盾を持っているザコ兵の盾まで、とにかくショットを撃ちこみまくるのだ。ボスなどの固い敵も、なるべく手榴弾を使わず、ショットのみで倒す方が点が高くなるぞ。



盾にショットを撃って点を稼ぐ。とどめはもちろんナイフだ



OFFBEAT Racer!

™ ©SNK 1998

オフビートレーサー

HN64第3弾はオフロード版キャノンボール!!

SNK
発売日未定
業務用HN64 | 家庭用ROM | 家庭用CD | SS | PS
レース

ハイパーネオジオ第1弾ソフト『ラウンドトリップRV』の続編にあたるレースゲームがもうすぐ登場！
世界中のオフロードマニアが集まる草レースの祭典「XTREME RALLY」。このお祭り感覚の「オフロード版キャノンボール」とでもいうべきレースが今回の舞台。
前作同様に往復路を採用し、ぶつかり・クラッシュお構いなしのレースが再び展開されるのだ。

システム紹介

基本操作

基本的には前作と同じく、レースゲームとしてはスタンダードな操作方法（ステアリングで旋回、アクセルで加速、ブレーキで減速）なので迷うことはないはず。
視点は筐体左側の「A・B」ボタンでいつでも『A：ドライバーズ・ビュー（車中から見た視点）』と『B：ビハインド・ビュー（車の後ろにカメラを設置した視点）』のどちらにも切り替えられる。
BGMも筐体左側の「1・2・3・4」ボタンを押せばいつでも切り替わる。この時ボタン4を押すとBGMが消え、エンジン音など効果音のみで楽しめるのも前作同様。



Bボタンで車後方にカメラを設置したビハインドビュー画面に切り替わる

3+1のゲームモード

対戦

最高4人までの通信対戦が可能なモード。ゴール時の成績（順位・タイム・走り方など）に応じて最後に『ドライビングレベル』が10段階で表示される。

トライアル

1人用モード。1つのコースを選択し、規定周回数（通常は3周）を走破する。このモードで一定以上のドライビングレベルを獲得するとエンディングへ。

チャンピオンシップ

1人用モード。初級・中級・上級の順番で、規定周回数（通常は1周）ずつクリアしていくモード。
上級コースを1位でゴールすればエンディングとなる。

タイムアタックモード

トランスミッションセレクト画面でスタートを押しながら決定すると『タイムアタックモード』に切り替わる。
このモードではCOMカーが出現せず、純粋にタイムだけを競うことができる。



モード選択画面。基本的には前作と同じ構成だ

※画面写真は開発中のものです

どの車を選ぶ?

キュートな軽自動車からゴツイ軍用車両まで、車種は全部で8種類。ちなみに、トランスミッションはどの車種にもATとMTの両方が用意されている。ほとんどの車種は4速だが、VERY HARDレベルの2車種だけは5速なのだ。

EASY かんたん

加速	弱い
最高速度	低い
タイヤ	扱いやすい
当たり(押す力)	弱い



パストラルキュート
エンジン形式／ガソリン
かわいい感じの軽自動車。派手なボディー改造はされておらず、ほぼノーマルに近い。



アクティブ
エンジン形式／ディーゼル
小型ながら本格的なクロカンスタイルのハードトップ。ワイルド感が漂う車体。

NORMAL ふつう

加速	ふつう
最高速度	ふつう
タイヤ	滑る
当たり(押す力)	ふつう



インターセプトダブルエックス
エンジン形式／ガソリン
エアロフォルムのボディに派手なカスタムペイントを施した、ワルっぽさが魅力。



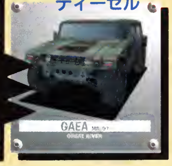
チェス
エンジン形式／ディーゼル
渋めの雰囲気で大人っぽい車体。派手なペイントはなく、シンプルにまとまっている。

HARD 難しいっ

加速	強い
最高速度	速い
タイヤ	良く滑る
当たり(押す力)	強い



モンスターピックアップ
エンジン形式／ガソリン
リフトアップ、ロールバー、ビッグタイヤを持つ、迫力あふれるスタイルを持った車体。



ガイア
エンジン形式／ディーゼル
とにかく武骨な軍用車両。カラーやオプションパーツもシンプルで、硬派なイメージ。

VERY HARD 超ムズ！

加速	一番強い
最高速度	一番速い
タイヤ	扱いにくい
当たり(押す力)	ふつう



スフィーダエーティーケイ
エンジン形式／ガソリン
ラリーカーのようなカラーリングとスマートなフォルムを持つ、スポーティな車体。



フィールドフォックスツー
エンジン形式／ディーゼル
アメリカンカスタム的な、派手なペインティングが施されたピックアップタイプ。



車種選択画面。この時シフトレバーで車体のカラーを3種類の中から選択可能

ステージ紹介

初級ステージ アジア(香港)

初級コースの舞台は夜の香港。ネオンがきらめく繁華街をスタートし、建設中の高速道路の下をくぐり、にぎやかな市場へと移動していく。トレーラーをジャンプ台に再び繁華街へと戻り、埠頭の豪華客船を眺めながらゴールラインをめざそう。



ネオンがまぶしい夜の香港の繁華街を疾走。左手のガードレールにはよく見るとネオジオマークが

中級ステージ 南米(ブラジル)

中級コースの舞台はアマゾン川流域。河畔の小さな村落をスタートし、でこぼこの激しいオフロード地帯を抜けると、コースは徐々に霧深いジャングルの中へ入る。森を抜けると、川べりに木材運搬施設が。そこに突っ込み、トロッコを蹴散らしながらゴールへ向かおう。



初級とはうって変わってワイルドなコース。車体も跳ねまくる！

上級ステージ ヨーロッパ(イタリア)

上級コースの舞台は夕暮れのベネチア。時計台のあるアーケードがスタート地点になっている。周囲に広がる歴史を感じさせる遺跡群に見とれて、崩れかけた石畳にハンドルを取られないようにしよう。イタリアの美しい水辺の上を巨大な飛空艇が横切る中、コースは最大の難所であるヘアピン、シケインへ…。



華麗な外見とはうらはらに、最大級の難度を持つコースだ



ステージ選択画面。自分の腕とその日の気分で決めよう

BLAZING STAR™

エンジェルアイテム出現法&STAGE4攻略法を紹介!!

ブレイジングスター

機体もようやく出そろい、これからがアツイ『ブレイジングスター』。今回は点稼ぎには必須のエンジェルアイテムの出現条件と、STAGE 4の攻略法を伝授するぞ！

攻略／DSP - たろりん

夢工房	
業務用MVS	発売中／58,000円
家庭用ROM	発売中／29,800円
家庭用CD	―
SS	
PS	
346M	シューティング

エンジェルアイテム出現条件紹介

レートアップエンジェル

レートアップエンジェルの効果は、一定時間ノーマルショットおよびラピッドショットで破壊した敵の得点に一律で倍率がかかるというもの。これはボーナスジュエルを2つ取ったあと、ザコ敵を破壊すると出現する。



ボーナスジュエルは敵8機ごとに1つ出現。2つ取ると…

次に破壊した敵がレートアップエンジェルを出すぞ



初めは黄色（2倍）のエンジェルが出現するが、取らずに逃がし続けると、どんどん違う色のエンジェルが出現し、倍率が上がっていく。最高は128倍になる。なるべく高倍率まで育ててから、敵が多く出現する場所で取るのが、高得点を狙うコツ。1回取ったり、コンティニューをしたあとは、またはじめからになってしまうので注意。

倍率によるエンジェルの色の変化



スペシャルエンジェル「夢ちゃん」

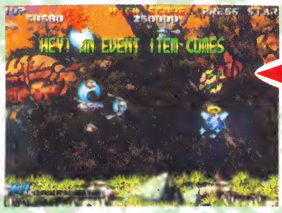
そしてお待ちかね、スペシャルエンジェル「夢ちゃん」。その効果は、ノーマル&ラピッドショットで倒したザコがすべてパワーアップアイテムを出すというものだ。

レートアップエンジェルをつけている間、1回もショットを撃たないでいると、次に出現するエンジェルが夢ちゃんになるのだ。



つけている間、1発もショットを撃たなければ…

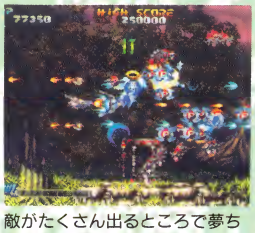
次に出るエンジェルが「夢ちゃん」になるというしくみ



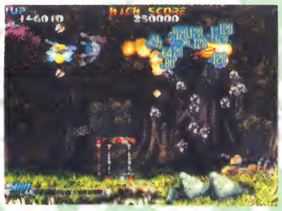
夢ちゃんを取って敵をパワーアップアイテムに変えても、1つ300点だから大して稼げないじゃん、と思う人は甘い。夢ちゃんの真価は「レベル上げ」にある。このゲームでは、アイテムを取るたびにレベル（難易度）が上がっていく。レベルが上がると敵が出す破壊可能弾の数が増え、ボーナスジュエル出現数も飛躍的にアップするというわけ。ステージ1～2で夢ちゃんを3回ほど出現させれば、一気に最大難易度まで持っていくことができるので、がんばってパターン化しよう。

オススメは、ステージ1中盤のハッチ（&その手前のザコラッシュ）、ステージ1ボスのミサイル、ステージ2後半のピンク色のロボットが出すミサイルの3ヵ所。

ちなみに、あらかじめチャージショットをためておいてからレートアップエンジェルを取り、それをつけている間にチャージショットを発射しても、夢ちゃん出現条件はちゃんと満たされる。活用しよう。



敵がたくさん出るところで夢ちゃんを取ればこの通り



1回チャージショットを撃っても夢ちゃんはバッチリ出るぞ

STAGE4 攻略

STAGE4



ポイント1

いきなりボーナス編隊が2つ。チャージショットで稼いでいこう。次のザコラッシュでは、ピンクの敵に注目。ミサイルを出してから逃げていくぞ。ミサイルを出すまで待って破壊するように。

次に、3方向にレーザーを撃つ中型の敵（ガンマ・レイという名前）が出現する。自機を上や下に寄せていると、突っこまれたりレーザーに当ったりする可能性が高いので、この敵が出る場面では自機を画面中央に置いておこう。



自機を左の方に寄せて、画面中央にいれば安全なのだ

ポイント2

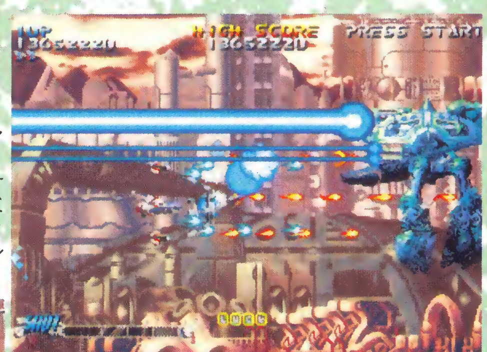
中ボス出現。最初は左下から斜めにレーザーを撃ちながら現れる。レーザーを撃ちやめたところで左にまわりこみ、一気にショットを撃ちこんで破壊してしまおう。

アリュステイルムなどショットパワーが弱い機体は、ここで破壊することができない。

中ボスは真横にレーザーを撃ちながら左下に突進してくるが、画面左端でつぶされる直前にレーザーを撃つのをやめるので、ここでタイミングよく上に移動して中ボス本体の体当たりをかわそう。あるいは初めから撃ちこみをあきらめ、上で中ボスをやり過ごしてもいい。

中ボスの次の攻撃は、5WAY弾×3を3セット。弾を引きつけてからよけると、3回の5WAYがすべて同じ方向に飛んでくるのでラク。

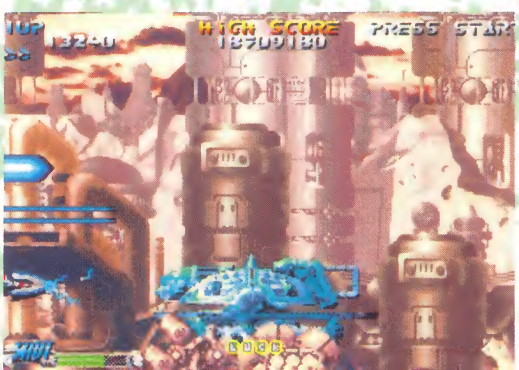
中ボスを破壊したあと、脱出ポッドが出現。



ショットパワーが強い機体なら中ボスは簡単に破壊できる

中ボス本体を素早く破壊していれば、脱出ポッド破壊時に5千点のボーナスが入るぞ。ぜひゲットしよう。

機雷をばらまきながら逃げていくので、画面外に消える直前まで泳がせてから破壊。



パワーの弱い機体は、この隙間を上に抜けて体当たりをかわせ

ポイント3



画面一番上だと自機の位置が見やすいのでおすすめだ

後ろから赤い敵が突進してくる。出現前に「DANGER」と表示されるので不意を突かれることはないが。
この敵の出現ポイントは3ヵ所。最初と最後は画面の一番上か一番下にいれば安全。2回目は画面中央なら大丈夫だぞ。

ポイント4



蛇の胴体も敵キャラなので、8つ破壊すればジュエルが出現

黄色い蛇のような敵が現れる。得点にこだわらないなら、右下から現れる1匹目を速攻で破壊してしまおう。頭を破壊すれば胴体も壊れる。
得点を稼ぐ場合は2匹とも胴体を破壊することになる。画面中央で1匹目をやり過ごし、ぐるっとまわって戻ってきたところで胴体を破壊する。尻尾から撃ってくる3WAY弾には充分注意しておこう。左下から出てくる2匹目の胴体から撃ってくる弾にも気をつけておこう。

ポイント5



ワープしてくるので、気をつけていないと体当たりを食らう

何もない空間に突然敵がワープしてくる。ワープ直後の体当たりはもちろん、アームを伸ばして弾を撃つ攻撃にも注意が必要だ。
この先はザコの攻撃が続く。機雷をばらまく敵はチャージショットで。

STAGE4 BOSS イーグル

第1形態では、すべてのパーツを破壊しなければならないが、後部の誘導レーザーを撃つパーツ以外はなるべく残し、破壊可能弾を出させて得点を稼いでいこう。
具体的には、誘導レーザーパーツを速攻で破壊したあと、画面左上で粘ってミサイルや破壊可能弾を破壊。ボスが左に寄ってきたら前に抜け、ボスの右をまわって画面左下に戻る。ボスが右に突進していったら、また画面左端で粘るのだが、ある程度粘ったらパーツをすべて破壊してしまおう。ここで破壊しないと第2形態の時間が短くなってしまう。第2形態では、

①レーザー＋分裂弾
②機雷ばらまき攻撃
③突進

この3つの攻撃を繰り返してくる。4回ループしたところで逃げていくので、逃げる直前まで稼いでやろう。
①は画面左端でよける。ショットを撃つと処理落ちしてよけやすい。撃ち過ぎてボスを殺さないように注意。
②は画面一番上で機雷を出現と同時にすべて破壊してやろう。ボスの目の前まで近づくのがコツ。
③は画面右端にいればOK。戻ってきたボスの左にまわりこんで①に備えよう。


ミサイルと青い弾を破壊しつつ、画面左端で粘り…

ボス戦がはじまったら、このパーツを速攻で破壊してしまおう

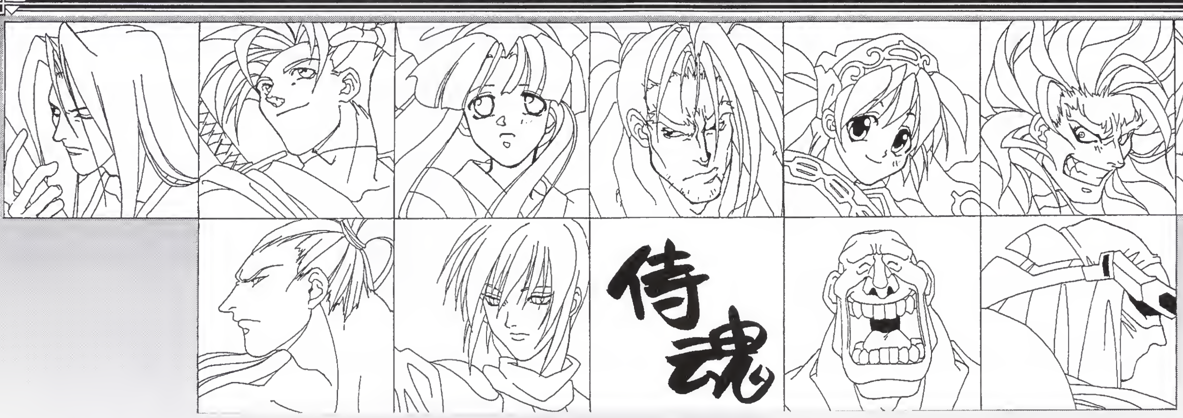


潰される前に右に抜けて、ボスの下までまわりこもう


第2形態は常に上の方で戦おう。弾よけは慎重に！


機雷噴出モードは、この位置で発射と同時にすべて破壊すべし

侍魂～サムライスピリッツ～
設定原画集　其ノ弐&開発者コメント



オープニング原画







覇王丸（はおうまる）

主役として、また、新しいＳＮＫのジャンルである３Ｄポリゴンの代表モデルということで、担当デザイナー共々かなり気合いを入れました。制作途中でデザイナーにかなり無理難題を押しつけたりもしましたが、スタッフのみんなのガンバリでよく答えてもらいました。

そのおかげでいいものになったと思います。















覇王丸ステージ
『出羽　骸流島　午の刻』









色（しき）

候補に挙がった新キャラクター像の数よりも、下着の設定の候補の方が多かったと噂される人物です。髪形も色々と考えました。ハリネズミのような形をしたものもありましたし…。担当デザイナーと「大人の色気」をコンセプトに動作を作りました。





色ステージ
『山城　蔵座敷　申の刻』





ナコルル

色々悩みましたよ。特にナコルルはファンの意見が他のキャラに比べて段違いに厳しいものになりますから。技名を考えるのだって苦労しました。仕事中、プランナーはアイヌ語の辞書を片手に作業したりして（笑）。好評をいただいている羅刹のショートカットは、実は制作段階途中でのデザイナーがこっそりと作っていたものを「おっ、それいいね」ってな感じで採用したものなんです。

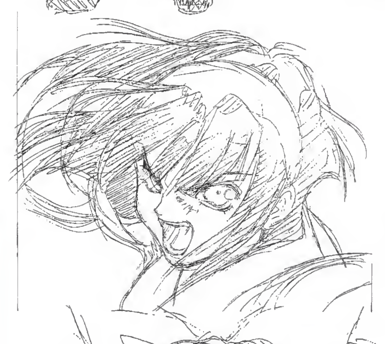
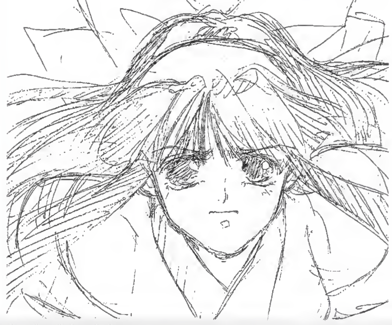













ナコルルステージ
『蝦夷カムイコタン』

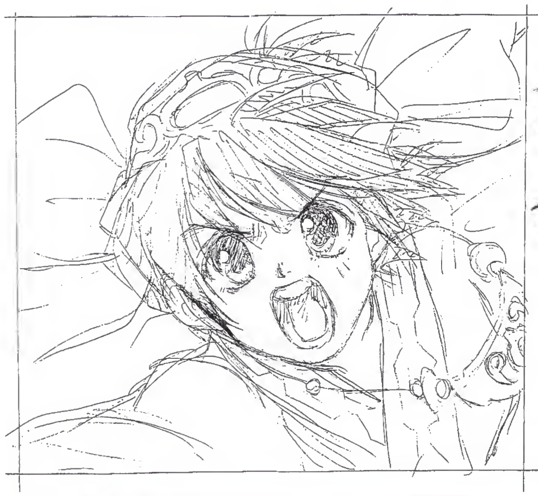
リムルル

今回のリムルルには担当者の“愛”がこめられています。ファンの方に喜んでいただくため、そしてリムルル自身が輝くため、四六時中彼女のことばかり考えてましたよ（マジで）。セリフも採用された数の実に10倍以上も考えられていたんですがねぇ。お気に入りだった「カチンコチン♪」がなくなったのが実に残念！

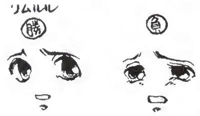








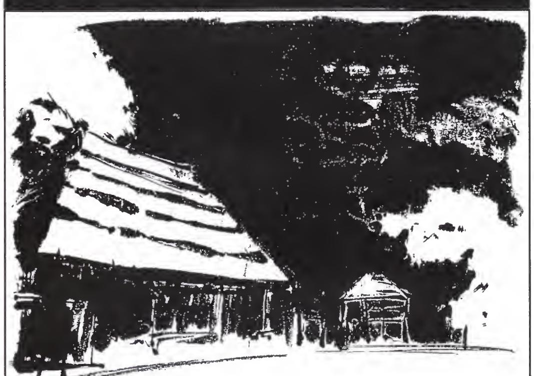






リムルルステージ

『蝦夷カムイコタン』









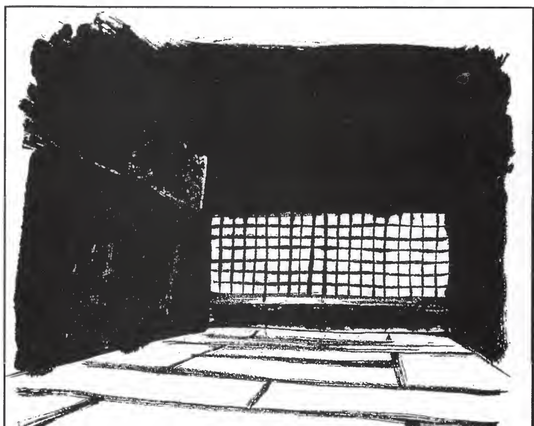


牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）

　幻十郎の技を考えている時、隣の席の者に「お前、眉つりあがってんぞ（大阪弁）」といわれました。でも、「カスがぁ！」「うせろぉ！」などと頭の中で真剣に考えていると、自然に顔もこわばってくるってもんですよね。
　そして、幻十郎の技で一番気に入っているのは羅刹の掴み技である「引きずり回し」なんです。これは、担当デザイナーが考えてくれたもので、すごく幻十郎のイメージが出てると思っています。







牙神幻十郎ステージ
『肥後　街道宿場　嵐前』









橘右京（たちばな うきょう）

今回、一番難度の高かったキャラです。モデルからアクションにいたるまで、デザイナー泣かせな奴だったんですが、担当デザイナーの“愛”によって見事に問題をクリアーしていきました。さらに、「次やる時は、もう一度右京をやらせてください」と担当デザイナーが名乗りを挙げるなど、幸せなキャラクターです。



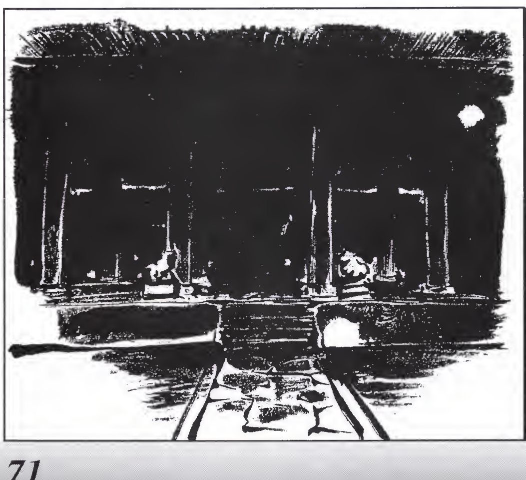












橘右京ステージ

『出羽　骸流島　落日』



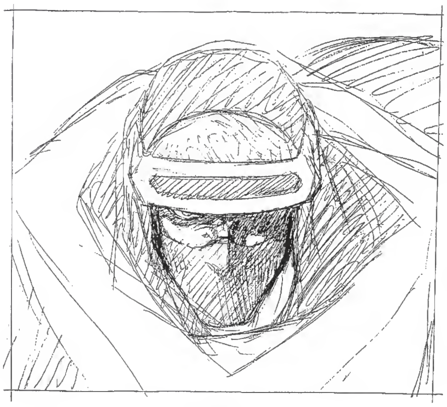


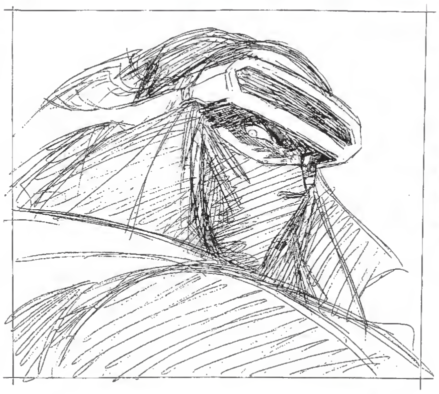




服部半蔵（はっとりはんぞう）

開発スタッフの企画とデザイナーの中に「忍者マニア」がいるんですが、お互いあーやこーやいいながら、動作を設定してました。「モズ落とし」の形も数パターン考えられて今のものになっていますが、知らないうちに動作が増えていたりして（笑）、困ったもんですが、結果としてはそれぞれのこだわりがいい形で表現されたと思います。









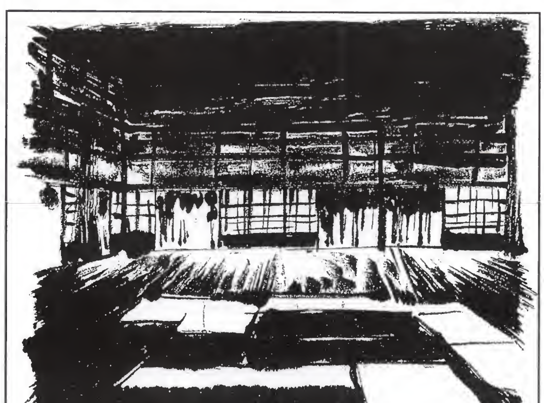
柳生磐馬（やぎゅうはんま）

プレイヤーキャラクターの中では最も大きい体なので、バランス調整の時に苦労しました。刀を持っていない分、基本攻撃のリーチは何とか合わせられるのですが、投げの時の間合いなんかは大変でしたよ。デザイナーのイメージとしては「○頭」の動きが強く、動作中にその片鱗が出ています。









服部半蔵ステージ
『伊賀　忍鍛練屋敷　巳の刻』

ガルフォード

パピィ。この一言につきますね。色々苦労させられました。頼むから、「GO！」といったらいってくれ。しばらくしたら戻ってきてくれ。そして、主人を噛むのはやめてくれ…。一時は「パピィは外しましょう」なんて意見も出そうな雰囲気になったりして。でも、やっぱり離れられない仲なんですよ。これからもよろしく。



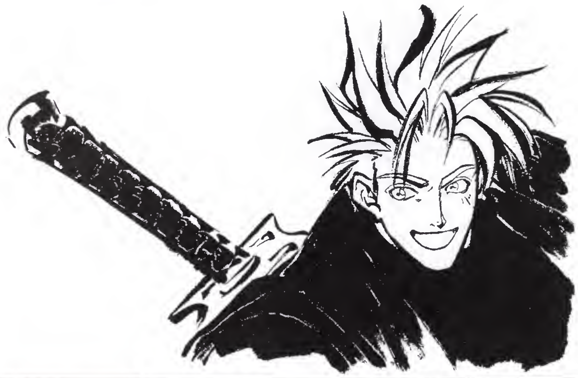
















ガルフォードステージ
『アメリカサンフランシスコ
PM1：00』





柳生磐馬ステージ
『江戸　幕府和時計やぐら申の刻』





風間蒼月（かざまそうげつ）

最初、水以外にはあまり特徴のないキャラに仕上がってしまったんですよ。そこでどうしようかと考えて追加されたのがあの「蹴り」です。おかげで世間では「足癖の悪い奴」と呼ばれるようになりました（笑）。セリフもあとから追加して考えましたね。説明の時には結構恥ずかしかったんですよ。あの「濡らしてあげましょう」ってのが。

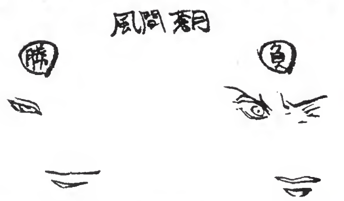






風間火月（かざまかづき）

担当したキャラの中では過去の作品も含めて特に気に入ったキャラです。最初、基本攻撃などがすべてガルフォードと同じになる予定だったのですが、担当からの「スケジュールには間に合わせます」の一言があり、現在のものにしました。おかげでいいキャラに仕上がったと思います。技の数が豊富な火月。担当者は「六道烈火」がお気に入りですが、みなさんはいかがですか？







風間蒼月ステージ『木津 大吊り橋 朝霧』







黒子（くろこ）

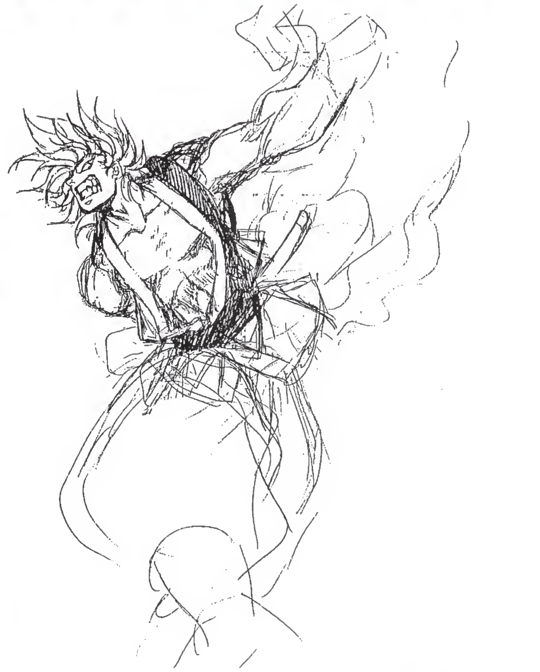
黒子は最初スタッフの遊びで作っていたんです。操作説明の黒子をプログラマーがプレイヤーキャラとして画面に出して遊んでいたものを「これってプレイヤーに使えないかな～」という感じで、今回は時間の関係で細かい作りこみには至らなかったんで、次の機会があればもっと作りこみたいですね。

















風間火月ステージ『木津　大吊り橋　日没』







木偶♂

外見、武器ともに、今までのサムスピにないような斬新なものにしようという心意気でデザインしました。剣が大きくなるところなんか、いい感じでしょ？　強いといわれがちな彼ですが、開発当時はもっと強かったんですよ。すべての攻撃にキャンセルがかかったりして。開発陣の中では「デクオ」君と呼ばれていました。





木偶♀

デクオに対して「デクミ」ちゃんの彼女。ＣＰＵ戦オンリーなのでゆっくり見る間もないかと思われますが、かなりのナイスバディです。開発段階で、キャラクターのモデルをずらりと横に並べて画面で見たのですが、隣にいた色がまるで子供に見えたくらい。すごいんです、彼女。









巌陀羅

開発初期時、外見のデザインにかなり迷いがありました。体は大きいしあの顔、あのファッションだし「本当にイケるのか？」と。ですが苦労して画面に出した時に「イケてる！」とみんなで思いましたね。空中から降りてきて吼えるところなんか、開発者自身もかなり気に入ってます。これからもこういうキャラに挑戦していきたいですね。





巌陀羅ステージ



壊帝ユガ

設定原画の方は比較的ビシッ！　と早い段階で決まったのですが、それを３Ｄに起こす時、やっぱり苦労しましたね。あの髪形にあの服。雰囲気を出すのに四苦八苦。技の設定の方も、プログラム上でバグが起こりやすかったりして、結構泣かされました。















ユガステージ





今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	488 P
2位（2）	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	424 P
3位（3）	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	296 P
4位（3）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	224 P
5位（6）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	216 P
6位（7）	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	184 P
7位（5）	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	175 P
8位（—）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	134 P
8位（9）	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	134 P
10位（—）	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	89 P

総評

今月もアツイおハガキがいっぱい届きました！ ありがとうございます。

そして、今月も1位は『KOF'97』が飾りました。どこまで続くかこの人気！

2位には前回と同じ、『月華の剣士』が入っています。『KOF'97』よりも多くの票が入っていたので「もしかしてこのまま1位に!?」と思っていたのですが、最後で抜かれてしまいました。ポイントも迫っていますし、ひょっとしたら次号あたり抜くかも…!? 3位以降は大きな変化はなく、大体いつもの顔ぶれがそろっています。

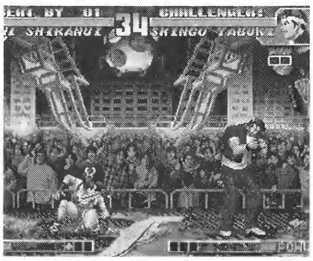
10位には『風雲スーパータッグバトル』が復活しました。前号7位の『KOF'95』は、わずか1ポイント差でランク外に。次号ではどうなるか、期待しています。

そして、累計ベスト50の方では、何とトップが入れ替わりました！ 長い間キープしていた『KOF'95』に替わり、『KOF'96』が浮上。『月華の剣士』は20位から16位に、『侍魂』は36位から25位に、それぞれランクアップしています。双方とも、次号ではさらにランクアップしそうですが…楽しみです。

下位の方でも静かな争いが起こり、前回47位だった『ブルドラゴン』が2ランクアップしました。

ちなみに『ブレイジングスター』は、50位のすぐ下まで迫ってきています。ファンの人はさらなる応援を！

お便り募集の補足ですが、これは1人1通のみ有効です。複数送ってこられた場合は、1番新しいもののみ有効とします。また、1位～5位までの中に同じタイトルがある場合は、上位のもの1つのみ有効とします。要注意！



人気が続く『KOF'97』。新キャラがいい味出してマス



『KOF'97』に迫る人気の『月華』。力と技を使いこなせ！

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『KOF'97』1位をキープ！ 『月華の剣士』はどこまで迫るか!?

NF BEST 10!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はＮＥＯ・ＧＥＯソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

月刊 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（9）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	117P
2位（4）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	115P
3位（2）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	104P
4位（3）	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	84P
5位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	77P
6位（6）	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	63P
7位（5）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	54P
8位（—）	月華の剣士	SNK	格闘アクション	40P
8位（7）	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	40P
10位（7）	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	35P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〉

いや…私の弱いのが悪いんでしょうけど。でも、同じ閑丸使ってても天草降臨はそこそこ勝てるのに、これ、お約束の1回戦負け…。

●PN／海月彼方（京都府）

〈〜幕末浪漫〜月華の剣士〉

KOF＋サムスピ＋某アニメ（マンガ）という感じでオリジナリティーがないと思う。EDも1回見たらいいやって思った。巷では大人気だけど。

●PN／吉田らるふ（埼玉県）

面白いんだけど、キャラがね…。パクるの禁止。

●PN／剣舞（大阪府）



キャラの人気は高いんだけど…。強すぎるCPUってのも困りものですにゃ〜

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

ビリーが今までで（餓狼含み）一番かっこいい。人気投票で選ばれたキャラがいるのがよいです。特にネオフリには感謝（×2）。

●PN／吉田らるふ（埼玉県）

〈〜幕末浪漫〜月華の剣士〉

キャラが個性あふれていてヨイ。紫鏡最高!!

●徳田博司さん（神奈川県）

すげぇ楽しいッス！ グラフィックメチャクチャキレイだし、俺好みのキャラがいっぱいいて（鷲塚、紫鏡、あかり、斬鉄、etc…）嬉しいです。あと、剣質ごとに技コマンドじゃなく、システムが違うというのがよい。

●PN／左近寺右京（千葉県）

もうこれしかないのです。この気持ち、初めてです…あぁ♡ 楓ぇー。演出、画面ともグッド、そしてキャラも♡「楓が愛しいっ、楓がすべてだっ」と思うのは自分だけでいいのっ!! 分かってっ!! アーケード初のエンディングだって見たし（しかも1コインクリア）家庭用も買ったし、もう止めないでくださいっ!!

●PN／紅葉楓♡（群馬県）

〈侍魂〜サムライスピリッツ〜〉

一閃を決めた時のグラフィックがすごく好き。でも3D格ゲーに慣れてないので、Dボタンには触れてません…。蒼月かっこいい〜♡

●PN／鷹丘聖（大阪府）

ガルフォードかわいすぎ。練習すればけっこうイケるし。兄キコワイけど…。やられ声ウケる（笑）。黒子万歳。

●PN／スリャー（埼玉県）

〈リアルバウト餓狼伝説〉

先日ビデオ見て、さらにプレイしたくなる。勝ち飛びこみがナイスじゃありませんか。

●PN／桐生悠樹（京都府）

〈真サムライスピリッツ〉

ボスが強すぎといわれるが、ボスが強いのは義務だと思う。でも！ 何よりロード時間が短い（泣）！

●PN／蒼い月（千葉県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	5,433P
2位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	5,423P
3位（3）	リアルバウト餓狼伝説	4,318P
4位（4）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,714P
5位（5）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,500P
6位（6）	サムライスピリッツ 天草降臨	2,989P
7位（8）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	2,788P
8位（7）	真サムライスピリッツ	2,511P
9位（9）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,037P
10位（11）	餓狼伝説スペシャル	1,456P
11位（9）	餓狼伝説3	1,406P
12位（13）	風雲スーパータッグバトル	1,388P
13位（12）	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,311P
14位（13）	サムライスピリッツ	1,172P
15位（15）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,110P
16位（20）	〜幕末浪漫〜月華の剣士	989P
17位（16）	天外魔境真伝	819P
18位（17）	パルスター	645P
19位（19）	メタルスラッグ	627P
20位（18）	龍虎の拳2	604P
21位（21）	わくわく7	530P
22位（22）	NINJA MASTER'S	479P
23位（23）	ワールドヒーローズパーフェクト	459P
24位（24）	マジカルドロップIII	412P
25位（36）	侍魂〜サムライスピリッツ〜	359P
26位（25）	パズルボブル	358P
27位（26）	マジカルドロップ2	347P
28位（27）	ソニックウィングス3	343P
29位（28）	餓狼伝説2	308P
30位（29）	ビューポイント	304P
31位（30）	BREAKERS	291P
32位（31）	ギャラクシーファイト	264P
33位（32）	ステークスウィナー	248P
34位（33）	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	247P
35位（34）	ティンクルスタースプライツ	277P
36位（35）	KOF'96 NEO・GEO Collection	239P
37位（37）	超人学園ゴウカイザー	177P
38位（38）	ソニックウィングス2	168P
39位（39）	神皇拳	153P
40位（40）	ステークスウィナー2	145P
41位（41）	風雲黙示録	114P
42位（42）	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
43位（43）	龍虎の拳	85P
44位（44）	マネーアイドルエクスチェンジャー	84P
44位（47）	ダブルドラゴン	84P
46位（45）	ワールドヒーローズ2	83P
46位（45）	ADKワールド	83P
48位（48）	NEO ドリフトアウト	81P
49位（49）	餓狼伝説	79P
50位（50）	ビッグトーナメントゴルフ	77P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

3月版

2月1日〜3月15日

『月華の剣士』1位をキープ 『ブレイジングスター』ランクイン！

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	〜幕末浪漫〜 月華の剣士 ROM	家庭用では、嘉神＆武蔵が使用可能！キャラ選択画面中３秒以内にＣ×６、Ｂ×３、Ｃ×４でＯＫ。使ってみよう。	4,973P	'98.1.28発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD	隠しキャラを使える状態にしたあとでサバイバーモードをプレイすると、なぜか相手側も１Ｐカラーになる。謎。	2,127P	'97.10.30発売
3	ブレイジングスター ROM	家庭版では最初から直美＆薫姉妹が使用可能！ しかもコンティニュー回数は無限なのだ！ クリアするしか！	542P	'98.2.26発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM		210P	'97.9.25発売
5	ビューポイント CD		156P	'95.2.25発売
6	餓狼伝説３ CD		144P	'95.4.28発売
7	得点王３ CD		138P	'95.6.23発売
8	ギャラクシーファイト CD		119P	'95.4.21発売
9	ファイヤースープレックス ROM		105P	'93.4.23発売
10	得点王３ ROM		98P	'95.4.7発売

協力店の紹介

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田 3-14-10 ソフマップビル
TEL 03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 TEL 06-634-4020
4号店 TEL 06-634-5820
7号店 TEL 06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士 3丁目1-5
TEL 0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅 4-10-4 ＪＭビル1Ｆ
TEL 03-5680-5290

他、加盟店76店舗
ご協力していただいた販売店は以上の通りです。

PS版TOP5

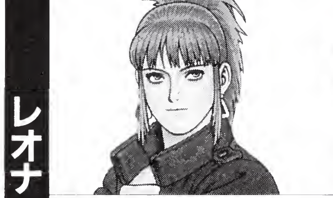
順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	572 P	'97.12.25発売
2	マジカルドロップⅢ	318 P	'97.10.31発売
3	メタルスラッグ	168 P	'97.8.7発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	134 P	'97.7.4発売
5	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	101 P	'97.6.27発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	579 P	'97.12.23発売
2	サムライスピリッツ天草降臨	297 P	'97.10.2発売
3	ティンクルスタースプライツ	205 P	'97.12.18発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	344 P	'97.6.27発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	102 P	'96.12.31発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、３つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

ゲーム用語辞典



各種必殺技の軌跡が青いのは、実はオロチの力使用のためとのウワサ（ウソ100%）。



KOFのチーム名。ではなく、初めて超必殺技を採用したゲーム。続編…何それ？

本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味

ら（ラ）

ライトユーザー：主にプレステのみを所有し、会社帰りにコンビニでソフトを買ってほどほどに遊ぶような人たちのこと。もちろんNFのような本は読んでいない。

ラスボス：ラストボス即ち最終ボスの略。強けりゃ強いで倒せずムカつくが、弱けりゃ弱いで「あっけない」とこれまた罵倒の嵐。ちょっとかわいそうかも。

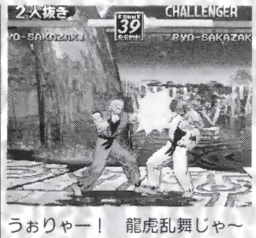
ラッシュ：出が早くて硬直の少ない技などを使って一気に攻めること。主に相手の攻撃を封じる時に使われる。

らんぱつ［乱発］：「攻撃は最大の防御」といわんばかりに、とにかく技を出しまくること。ただし、あまり深く考えず「とりあえず出しとけ」的発想で出すことがほとんどのため、かえってボコボコにされる率高し。

らんぶけい［乱舞系］：格闘ゲームにおける必殺技の分類の一つで、パンチやキックを次々と繰出し、相手をボコボコにする系統の技をこう呼ぶ。決まるとたいへん爽快だが、外すと一人で踊っているようでマヌケであることからこの名がついたと思われる。

この系統の代表的な技としては、龍虎乱舞や鳳凰脚などが挙げられる。

らんぶコマンド［乱舞コマンド］：↓↘→↘↓↙←コマンドのこと。龍虎乱舞とも。もちろん語源は『龍虎の拳』の超必殺技から。ちなみに本書ではめずらしく（つーか初めての）正しい語源である。しかし担当はデタラメを書けず、あまり面白くない。



うぉりゃー！　龍虎乱舞じゃ〜い！　これぞ熱き漢の魂

り（リ）

リーチ：①力の及ぶ範囲、射程距離。これが長い技を多く持つキャラは、それだけ有利に闘いを進められる。②あと一手で勝てる状態のこと。元は麻雀用語。

リプレイ：主に3Dもので見られる、自分がおこなったプレイをあとで再現してくれる機能。プレイ時とは別の視点から見せてくれるので初めのうちは面白がって見るが、慣れると速攻飛ばされる。

る（ル）

ループ：元は輪状のひもの意。転じてシューティングなどで、最終面の後にまた一面がはじまったりすること。昔のシューティングはループし続けるため、エンディングなどというう甘っちょろいものが存在せぬ真の漢の世界が体験できた。

ループレバー：かつて『怒』などで採用された特殊レバーで、レバーの頭についているツマミをまわすことで別の動きを可能にする。『怒』の場合でいえば、レバーでキャラ移動、ツマミで銃口の方向を決めるという感じだった。

れ（レ）

レバガチャ：レバーをガチャガチャと適当に激しく動かすこと。格ゲーで気絶した時にはとりあえずこれで回復。

れんけい［連係］：一見連続技と間違いやすいが、こちらは途中で割りこみ可能。ただし読みを間違えると大変。

れんしゃスイッチ［連射スイッチ］：1秒間に16連射できない人のために作られた。本来の目的以外にもRPGなどでのメッセージとばしに効力を発揮するが、いい気になってメッセージをとばし続け、自分の意志と関係なく直後の質問に答えてしまう罠がもれなくついてくる。

れんぞくわざ［連続技］：本来なら技を出したあとに生じるスキ（硬直時間）を、キャンセルをかけることでなくし、相手に反撃の余地を与えないように技と技をつなげたもの。

体力満タンからゼロまで減るものには、10割やA級などと呼ばれるものがある。

ろ（ロ）

ロールプレイングゲーム：本来は「役（ロール）を演じる（プレイング）ゲーム」の意味。しかしより一般的には、「経験値を得てレベルアップし、ラスボスを倒すゲーム」として認識されている。

ロックオン：ミサイルを撃つための予備動作のことで、スクリーン上である一定の枠の中に敵機が入った時のことをいう。その時ミサイルを発射すれば、その目標をミサイルが自動追尾してくれる。もちろんゲームなのでほぼ百発百中。他にもヤバめの人物に狙われた時など「ロックオンされたぁ〜」という風に使用。

ろむ［ROM］：①コンピュータ用語で、読み出し専用メモリのこと。②ROMカセットの略。俗にネオジオやゲームボーイなど、カセット形態のゲームソフトのことをさす。読みこみが早い。でも高い。

わ（ワ）

わざ［技］：①格ゲーにおけるすべての攻撃動作。通常技、特殊技、投げ技、必殺技などがある。②『月華の剣士』における剣質のひとつ。「力と技」ってどこかで聞いたような気がするのは気のせいか。



これぞ技の醍醐味！　乱舞奥義発動だ

わりこみ［割りこみ］：しゃがみ強キック→しゃがみ強キックといった、連続ガードにならない連係を無敵時間のある必殺技などでつぶすこと。

を（ヲ）

ヲタクご［ヲタク語］：同好の士の間で使われる特殊言語。日本語を母体とし、一般人には理解不能な単語（例：夏コミなど）や、意味が微妙に異なる単語（例：イベントなど）が多数存在する。

以下に簡単な例文を挙げる。「ユリちゃん萌え萌え♡のヲレとしては（笑）、『〜ッチ』ってあるだけでつい『ををっ!!』と反応してしまいマス。いいぢゃん、別に（笑）」

見分けやすい特徴としては、お→を、じ→ぢ、ます→マス、燃え→萌えなどの特殊な書き換えなど。自分の書いた文に（笑）を多用するのも特徴で、バリエーションとして（爆）や（死）なども使われる。

ヤンキー語などとともに、言語学的見地からみた今後の学術的研究が待たれる。

ん（ン）

んっ：ダメージを受けた時によく発せられる音声の一つ。たとえ表記は同じでも磐馬とリムルルでは大違いである。



この2人の他に、半蔵もやられた時に「んっ」というぞ

●次号よりなんと読者コーナーへ！　詳細は111ページ

ネオジオトピックス

ショウ

東京ゲームショウ'98春開催！ 各ブースの盛り上がりは…!?

3月21、22日におこなわれた東京ゲームショウ'98春、みんないったかな？

我らがSNKブースでは、ネオジオ、ネオジオCDなどの家庭用ソフトがところせましと並んでいて、そのすべてがフリープレイ可能だったぞ。

ネオジオでは、最新作『RB2』『メタルスラッグ2』『ブレイジングスター』、ネオジオCD版『月華の剣士』が展示されていた。どのソフトも、ネオジオらしい迫力あるプレイが楽しめるものだ。

移植版では、SSとPSの『KOF'97』の他、PS版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』『KOF京』『サムライスピリッツ剣客指南パック』を展示。いずれのソフトもプレイできるのは初めてだったので、来場した人もこぞって並んでいたぞ。特にPS版は『KOF'97』ではオロチが使えたり、『RBS』ではオリジナルアニメーションムービーの追加やアルフレッドという新キャラがいたりと、なかなか好評だったぞ。

ゲームの他に常時プロモーションビデオが流されていて、各機種の最新ソフト情報や、PS版アドベンチャー『ATHENA』なども紹介されていた。それにあわせてTVドラマ『ATHENA』の映像もあり、みんな足をとめて見いっていたぞ。

タカラブースでは、GB版『熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が展示。もちろんフリープレイ可能で、絶えずプレイされていた。GB版とはいえなかなかのできばえで、みんな満足していた。

データイーストでは、PS版『マジカルドロップIII よくばり特大号』を展示。期間限定で放映されたCMも流されていて、人が絶えなかった。

機種の壁を越え、広がり続けるネオジオゲーム。これからの活躍にも注目だね！



SNKブースには一日中人が絶えなかった



『RB2』にはすごい人だかりが…



スーパーゲームボーイでフリープレイ。できはいいぞ！



やっぱり燃えるマジドロIII。右のは参考出展なのだが…

SNKプライベートショー 大阪・東京にて開催!!

去る3月17日（大阪）、19日（東京）、SNKプライベートショーが開催されたぞ！

出典された作品は、ビデオゲーム『RB2』『メタスラ2』、NEOコミュニケーションシリーズ『ボイスでホルダー』『ネオレーザー』、ネオプリ『動物園』、プライズ『トップボンバー』など多数。

『ボイスでホルダー』のサンリオキャラクターバージョンや、『ネオレーザー』の新しいグッズも出展されており、来場した人はみな楽しんでプレイしていたぞ。

SNKの今後の活躍を楽しみにしていよう！



『RB2』は対戦台がズラリ。アツイ闘いが繰り広げられた。



まったく新しいタイプのプライズマシン。やるとハマるぞ！

TV

麻宮アテナTVデビュー!? ドラマ『ATHENA』放映中!!

大好評放映中のTVドラマ『ATHENA』、第一回の放映はみんな見たかな？

完全新作ストーリーで構成されるこのドラマ、残念ながら関東・関西地方のみの放映なので、見ていない人のためにも内容を簡単に紹介しよう。

麻宮アテナは、ごく普通の高校2年生。毎日を平穏にすごす彼女の中で突然、超能力という未知の力が芽生えはじめる。その能力にとまどいながらも学校生活を続けているアテナと、彼女のすべてを監視し続ける巨大な組織。そしてその全貌が、次第に明らかになっていく…。

アテナが使う超能力などの表現にCGや特撮技術が使われたりと、華麗な映像が展開されている。将来そういう仕事がしたい人にもオススメだ。

主役の麻宮アテナを演じるのは、石橋けい。アテナ同様、セーラー服の似合う美少女だ。

このドラマは、今夏発売予定のPS専用ソフト『ATHENA-Awakening From The Ordinary Life-』の世界観とつながっている。ドラマを見てからゲームをプレイすると、楽しさも倍増だぞ！

さらになんと、このドラマはインターネットで見ることもできるのだ！ 放映翌日～次回放映日まで、その回の内容を見られるぞ。その他、ドラマとゲーム両方の『ATHENA』に関する情報や、出演者のコメントなども掲載される予定。アテナのファンはもちろん、ドラマを見られない地方の人は、ぜひホームページをのぞいてみよう！

放映日時：テレビ東京／毎週月曜日25時45分～26時15分、テレビ大阪／毎週火曜日26時15分～26時45分

『ATHENA』ホームページアドレス：http://www.vistec.co.jp/athena



アテナ役の石橋けい。笑顔が可愛いのだ♡

アトラクション

期間限定新アトラクション ネオジオワールドに登場!!

ネオジオファンにはおなじみのネオジオワールド（茨城県土浦市）に、またまた期間限定の新アトラクションが登場したぞ！

『ドラえもん大冒険ワールド』というそのアトラクションは、公開中の映画『のび太の南海大冒険』を記念して作られたもの。映画の中に出てきたシーンのいくつかを再現し、自分も一緒に冒険しているような気分になれる、体験型のアトラクションだ。

〝海賊船で大冒険〟〝イルカの海〟〝南海の宝島で宝探し大探検〟〝おたのしみ広場〟の4つのエリアで構成され、歩いてそれらを渡るウォークスルー形式。映画だけでは分からない、ドキドキハラハラ感が味わえるぞ。

ドラえもんやのび太たちと一緒に冒険してみよう！

開催期間：5月31日まで
開催場所：ネオジオワールド内テーマパーク
営業時間：平日・12時～翌1時／土日祝・10時～翌1時
料金：大人900円／小人（3～15歳）600円、ドラえもんスタンプ帳つき



君もドラえもんと一緒に冒険しよう！

声優

橋本さとし春満開!! ドラマにラジオに大活躍

ネオジオではテリーの声優でおなじみの、歌手として大活躍中の橋本さとしが、現在放映中のテレビドラマに出演しているぞ。

しかも、なんと初の主演！ロックミュージシャンの青年役ということなので、まさにハマリ役だ。ファンなら絶対見逃せないね。

また一部地域では、同時にラジオ番組もはじまるので、こちらも聴き逃しのないようにしっかりエアチェックしよう！

放送局と日時は次の通り。

〈テレビ〉
「Shin-D 史上最悪のファミリー」／日本テレビ：4月7日～（毎週火曜日）24時50分～25時20分（全13回）
※関東以外は、その系列局のオンエア日時をお確かめください。

〈ラジオ〉
CBCラジオ（中部地方）：「橋本さとしのRock'n Soul Show」／4月10日～（毎週金曜日）21時00分～25時00分

懐かしのアニメに生駒治美が出演！

このたび3度目のリメイクになる懐かしのアニメ『ひみつのアッコちゃん』に、ナコルル役などでおなじみの生駒治美が出演しているぞ。

配役は、アッコちゃんの友達のカン吉くん。初めての男の子役なので、今までにない生駒ボイスが聴けるかもね。

『ひみつのアッコちゃん』はCX系にて現在放送中。毎週日曜日、9時からだ（関東以外はその系列局のオンエア日時をお確かめください）。

『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』ゲーム大会

●シータショップ志木店
日時：4月25日 15：00～
所在地：埼玉県志木市本町5-24-9
TEL：048-472-0920

●『RB2』対戦トーナメント大会
日時：4月18日～5月5日
場所：全国のゲームセンター200ヵ所
問い合わせ：関東地区・03-5275-2737／関西地区・06-339-5588／東海地区・052-702-8522／九州地区・092-413-6156

おまけ情報

去る2月28日、SNK東京支店にておこなわれた『～幕末浪漫～月華の剣士』ゲーム大会優勝者は、千葉県の関口健太郎さんでした。おめでとうございます。

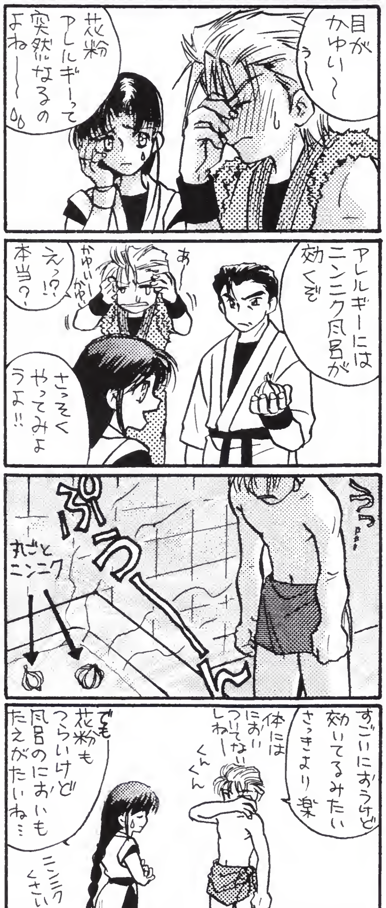
●SNKが三井物産と共同して、東京・臨海副都心に大型アミューズメント施設を建設するということが、明らかになった（'99年完成予定）。

この新新設は、ネオジオワールドよりもあるかに広い、約7万㎡もの敷地に建てられるらしい。どんな物ができるのか、今から楽しみだね。

・その他、詳しいことが分かり次第順次お知らせするぞ！

リョウの朝ごはん

春が来たりて。BY日向星花



今月のねおちゅぴ

主題歌CDもついに発売され、ますます絶好調の生駒＆神谷の『ねおちゅぴ』。

その次なる野望とは、ちゅぴらーにはおなじみのねおちゅぴキャラ・タケシ（神谷）＆ミカ（生駒）をKOFに登場させようというもの！

そしてついにこの日の収録では、KOFシリーズ、そして侍魂の生みの親であるSNKの河野開発部長をゲストにお招きした。

生駒ナコルル、神谷リムルルにとっては、まさに〝父〟である河野部長を前にしていささか緊張…と思いきや、早くも熱い説得を開始。2人の娘に迫られて、さすがの河野部長もついに「前向きに考えます」の一言。

ひょっとすると『ねおちゅぴ』から、新たなKOFキャラが生まれるかも？ みんなで応援しよう！

さて、ちゅぴらーにもう1つ別のお知らせ。4月12日から一部の地域で『ねおちゅぴ』の放送時間が変わるのだ。聴き逃しのないよう、詳しくは欄外でチェックしてね。

ねおちゅぴへのハガキの宛先
〒552-850-ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係



娘2人と父とのほのぼのスリーショット

今月のハガキ

好きにして（生駒）

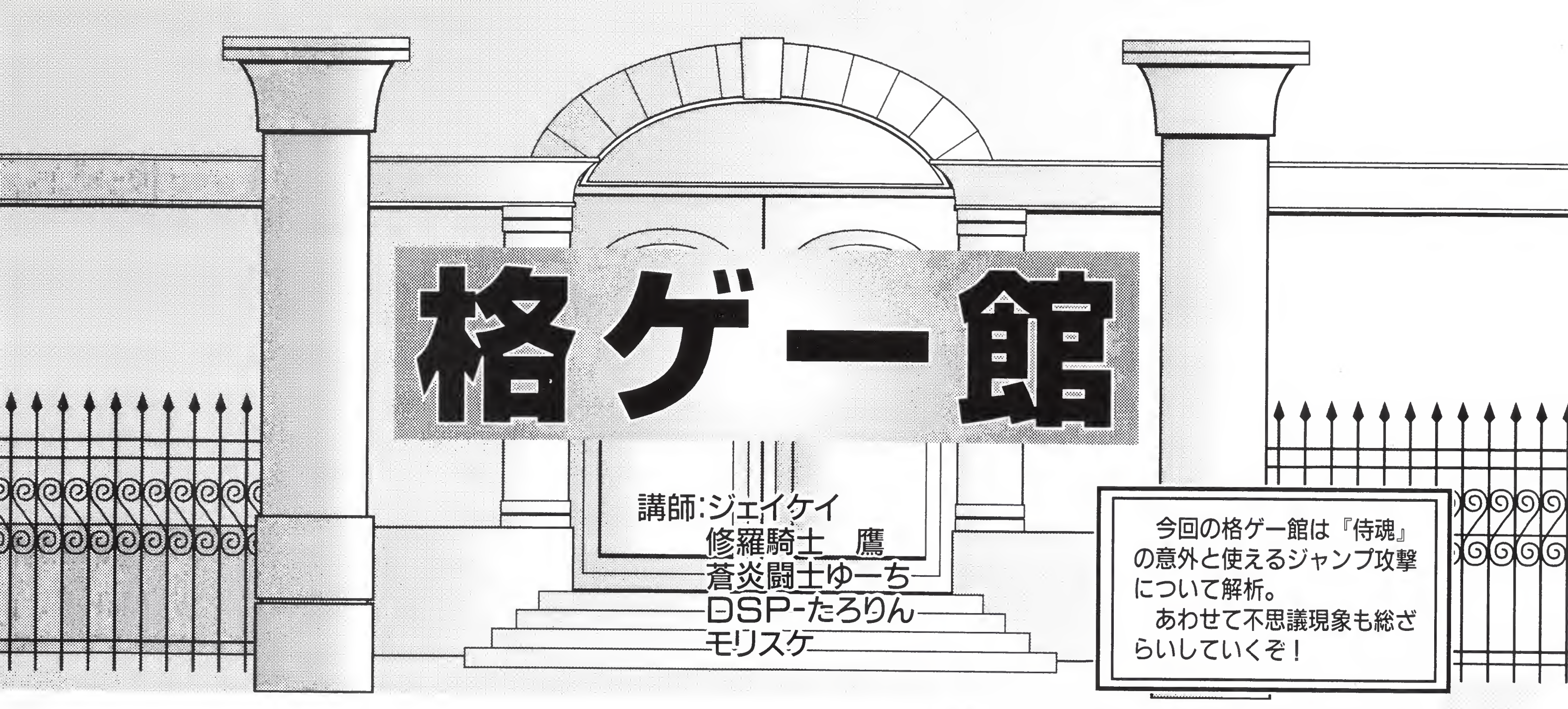


PN/ねおすび（広島県）

破壊神生駒の姿は正直者にしか見えないという…（神谷）

〈SNKラジオ放送日時〉『ねおちゅぴ』ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・月曜23：30～24：00「SNK一撃！ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

格ゲー館



講師:ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
DSP-たろりん
モリスケ

今回の格ゲー館は『侍魂』の意外と使えるジャンプ攻撃について解析。
あわせて不思議現象も総ざらいしていくぞ!

侍魂 SAMURAI SPIRITS™
ジャンプ攻撃を使え!

既存の3D格ゲーにおけるジャンプ攻撃は、性能の悪いものがほとんどで、使われることは少なかった。しかし、『侍魂』のジャンプ攻撃は結構使い勝手がよいのだ。今回は、そんなジャンプ攻撃にスポットを当ててみたぞ。

解析/ジェイケイ

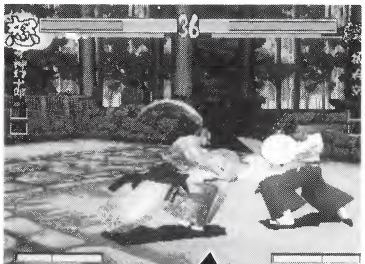
ジャンプ攻撃の特徴

まず、ジャンプ自体が非常に高い回避性能を持っていることが挙げられる。ジャンプ予備モーションがほとんどないうえに上昇スピードも速いので、多少不利な状況でも相手の技を回避できるのだ。ちなみに、ジャンプ予備モーションは、斜めジャンプ時より垂直ジャンプ時の方が短いぞ。

技によっては、ヒット後に連続技へつなぐことも可能。相手をよろけさせる効果がある技からは簡単につなげられるし、そうでない技も低い打点でヒットさせれば、大抵出の早い地上技がつながるぞ。

基本的に着地後のスキが小さいので（出した技によって多少変化する）、空振りしたり、ガードされたりした時のリスクが小さいのも利点。技を出さなければスキは皆無に近いので、技を出さずに着地して上段投げを狙う、という2D格ゲーっぽい戦法も可能。

幻十郎（羅刹）お得意の連係。百鬼殺をガードされたら…





垂直ジャンプ。へたな反撃は回避することができるのだ

ジャンプ攻撃の弱点

最大の弱点は、ジャンプ中は方向修正が一切おこなわれないこと。ステップ移動で簡単に回避されてしまうのだ。

また、ガード硬直時間が非常に短いという欠点もある。ほとんどの場合、ガードされると相手の方が先に硬直が解けてしまうぞ。

ジャンプ攻撃への対処法

最も確実なのはステップ移動での回避。早めにステップ移動することができれば、相手が着地する前に攻撃を当てることができるぞ。出の早い立ちAなどを当てて、空中連続技につなげてやるべし。

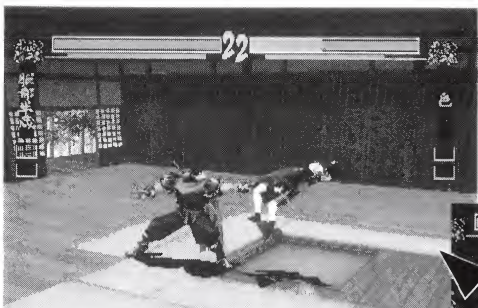
こちらの技をジャンプでよけられたあとなどは、着地前に攻撃が間に合わないことが多い。とはいえ、ペースを取り戻すことはできるはずだ。

出の早いジャンプ攻撃を昇りで出して迎撃する手もある。前方小ジャンプ攻撃なら、空中連続技につなぐこともできるぞ（キャラや相手の高さにもよるが）。空中でジャンプ攻撃を食らった相手は、着地後少しの間は空中判定になっているので、そこに立ちAなどを当てれば相手は浮くのだ。

ただし、空中戦を挑んで負けてしまうと、逆に空中連続技を決められる可能性があるので注意すること。

自由に動ける時に相手が跳んだら、落ち着いてステップ移動…





しかるのち、出の早い技から痛い空中連続技を決めてやるべし

『侍魂』不思議現象





すぐに投げ技を出すと、こんな感じになっちゃいます

正面向きの相手に（背中向きだとダメ）怒り手裏剣を決めたあと…

●半蔵（羅刹）の真空投げ

最強キャラと噂されている羅刹の半蔵に、またまた怪しげな技が発見された。なんと、相手が遠くにいても投げ技を実行してしまうのだ。

やり方は結構簡単。ある程度間合いを離してから怒りMAX版烈風手裏剣を決めたあと、すぐに投げ技を出すだけでいいのだ。成功すると、なぜか半蔵が1人で投げ技のモーションを開始してしまうぞ（相手には何の影響もない）。投げ技は上段投げに限らず、下段投げ、朧、霞でもOKだ。

突き放し、連続投げ、真・モズ落としなどの多段階に分かれている投げ技を出した場合は、2段階目に突入する際に相手を無理やり吸いこんでしまう。相手が空中にいても、ダウンしていても、無敵状態になっていてもゲットしてしまうぞ。しかし、1段階目実行中の半蔵に食らい判定が存在するモーションがあり、そこに攻撃を加えることで回避されてしまう（突き放しは大丈夫）。また、連続投げの2段目以降は投げ抜け可能だ。

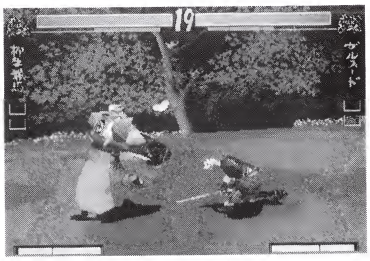
ちなみに、大きく間合いが離れていれば、ジャンプ中の相手に怒りMAX版烈風手裏剣がヒットした場合も可能。成立する条件は『手裏剣がヒットした瞬間〜直後に投げ技を出す』というものらしい。



多段投げは2段階目で吸いこむ。ちなみに巌陀羅にも決められるぞ

●ジャンプ攻撃の硬直モーション

一部のジャンプ攻撃を、着地前にモーションが終わるように早出しすると、着地直後に硬直モーションが発生する。これは何らかの行動を取ればキャンセルされるので、普通にプレイしてると気づきにくいんだけど。



磐馬のジャンプAB（左）。埋まった足を抜く動作があるのだ

●基本投げからS・C・S発動

投げ技からはS・C・Sを開始できないため、発動中に投げ技を出すとS・C・Sモードは解除される。しかし、修羅の火月のみ基本投げからS・C・Sを開始できるのだ（投げたあとすぐにA or Bを押せばOK）。相手に当たらないので意味ないんだけど。

格ゲー目安箱!

NF攻略陣が質問に答える！

Q：3月号で掲載されていた「技」の嘉神慎之介で覚醒後のA級連続技ができません。何かコツみたいのがあったら教えてください。

●PN／ジェイソン（東京都）

A：あっ、アレ（←+A・B・→+B→←+A…）？　つながらないのは、→+Bをヒットさせたあとの←+Aだよね!?　→+Bのあとは目押しでつなぐのが一番いいんだけど、最初のうちはボタン連打で←+Aを出してしまい（←+A・Aという連殺斬になっても何の差しつかえもないので）、→+Bヒット後にどのくらいの早さで←+Aがヒットするのかを確認してみよう。感覚が分かってきたら、徐々に目押しに変えてみるといいのだ。

連殺斬からの→+B。ここからは…





目押しで←+Aにつないでいこう（ヒット数に注目！）

修羅騎士

タカの本番勝負

新装開店10回目

お題：RB2①

修羅騎士　鷹
&愉快な仲間

編：現在ゲーセンで活躍中の『RB2』だけど、人気も結構あるよね。ところで現時点で何か気づいたことや、見つかったことはある？

鷹：あるよ。俺じゃないけど（ゆーち&ジェイケイ登場）。

ゆーち：つーか、なんつーか、なんでビリーのジャンプ攻撃は変なんだい!?　垂直小ジャンプAと、小ジャンプBに攻撃判定がねーぞ！

鷹：それすごいな！

JK：聞いてくれよ〜。リックとボブに、A級があるんだよ〜。

鷹：出た得意分野！　次号で読者のみなさんに詳しく教えてあげれ（ジェイケイは嬉しそうに去っていく）。

編：新キャラのリックと香緋はどんな感じ？　リックが強いというウワサだけど…。

鷹：ん〜、2人ともイケてると思うよ。特にリックなんかは、ジェイケイが新宿某所で122人抜きをするほどのすごさ。ジェイケイに実力があるってのもあるんだろうけどね。

編：今回は新技も色々追加されているけど、鷹の担当してるキャラはどんな感じなの？

鷹：ん〜、まずはテリーのファイヤーキック。小技から連続技に組みこむことができるほどの発生の早さで、ブレイクショットにも対応。しかもこの時だけ無敵がつくというすげぇ〜技。アンディは男打弾。まぁ、連続技に組みこめるし、無敵はないけどブレイクショットにも対応してるよ。

舞は小夜千鳥と花嵐。小夜千鳥は発生が早く上方向へのリーチが長いので対空に使えるのだ。花嵐はボタン押しっぱなしならガードされても有利なので、出してソンはないと思うよ。他のキャラに関しても、新技ならどこかしらに使いどころがあるんじゃないかな!?

編：そういえば、隠しキャラはどうなのかな？　いるのは分かってるんだけど（笑）。

鷹：隠しキャラっすか？　俺も絶対にいると思うよ。内容が前作とそれほど変わってるように見えないのに、容量が大幅にアップしてるじゃん。コレって隠しキャラが存在する証拠なのでは？　個人的には CPU戦やPS版『RBSP』に登場するアルフレッドなんかが手始めに使えたりしたらいいと思うんだけどね。早く情報が欲しいよ〜。っていっても、この号が発売される頃にはバレバレってか!?

編：そうだといいね!!

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

第5回ポイントランキング ついに結果発表!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

半年ごとに獲得ポイントを集計するポイントランキング、ついに、第5回目の結果発表です!

今回見事トップを飾ったのは、岡山県の人間の魂さんです! 2位以下に大差をつけてのトップ、実に天晴です。『RBSP』『KOF'97』と、新作が出るたびにほぼ全キャラ分のスコアを送ってくださいましたしね。その後もスコアをキープしたり、自分で記録を伸ばしたりと、お見事な活躍ぶりでした。

2位は大分県の花蝶風月さん。こつこつと着実にスコアを伸ばし、ポイントを上げられていた結果です。

3位は大逆転の末、千葉県のM,Y-剣魂さんとなりました。最新作『月華の剣士』のほぼ全キャラ分のスコアを制覇されたため、前回10位から一気に3位に。やっぱり、どんなキャラでも高スコアが出せる人は強いです。

さて、次回からはまたポイントをクリアして、ゼロからのスタートとなります。トップを目指してがんばってください。

ここからは募集要項補足を。『月華の剣士』ネオジオCD版の募集も開始します。基本的にはROM版と変わりませんが、タイムアタックの代わりにサバイバルモードが応募対象となります。何人斬ることができるか、がんばって挑戦してみてください。

その他、移植版ではSS版『KOF'97』『RBSP』の募集も開始します。どしどし応募してください。

今話題の『RB2』は5月以降の募集となりますので、今から鍛えておいてくださいね♡ 募集要項は来月号に掲載します。

第6回もよろしくね!

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説スペシャル(SS)(ヴォルフガング・クラウザー)

試合がはじまったらすぐにレッグトマホークを出すと、CPUは必ず食らう。CPUがふっ飛んでいる間にレッグトマホークを出して接近し、パワーゲージをためる。そして、CPUの起き上がりにレッグトマホークを重ねると食らってくれるので、以下繰り返していく。

気絶させたら、カイザーウェイブをLv3までためてから発射してKOする。

ギースは気絶させることができないので、別のパターンを使う。レッグトマホークで体力をギリギリまで減らしてから、カイザーウェイブを起き上がりに重ねると、ギースは必ず食らってくれる。

●屁々、燃太郎?・熊本県

わくわく7(まるるん)

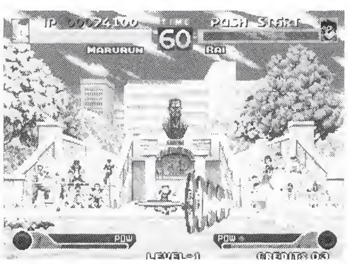
ノーミスクリアで1千万点入るので、1本も落とさないようにすること。なるべくパーフェクトを取り続けること。ハラハラアタックのみらくるボイスでとどめをさすこと。この3つが大事です。

ラウンド開始と同時に跳びこんでいき、ジャンプ攻撃のヒット・ガードにかかわらず、立ち強パンチにつなぐ。そして再び跳びこんでいく。

ゲージがたまったら、ジャンプ攻撃を当てたあと、少し歩いて投げる。そして起き上がりにハラハラアタックを重ねるだけ。たとえ投げに受け身を取られても、投げからすぐにハラハラアタックを出せばギリギリで間に合う。

後半ステージでは、パーフェクト+スーパーモード中にハラハラアタックフィニッシュを狙い、200万点ボーナスを取っていく。

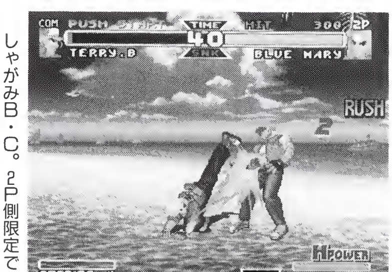
フェルナンデスは投げからだけでなく、立ち強キックでダウンさせてからすぐにハラハラアタックを出せば当たる。



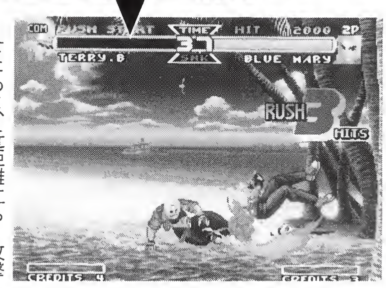
フィニッシュは必ずハラハラアタックで。起き上がりに重ねよう

●M,Y-剣魂・千葉県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル(裏ブルー・マリー)



しゃがみB・C。2P側限定で、このコンビネーションから…



M.タイフーンを起き上がりに重ねると、なぜか連続技になる

原則として2P側でプレイする。これは、しゃがみB・CのあとM.タイフーンを相手の起き上がりに重ねると、脱出不能の連続技になるため(ヒット数もちゃんと加算される)。これは2P側でしかできない。

開幕でライン移動し、対ラインしゃがみ攻撃でダウンさせたあと、近距離立ちC攻撃(2段目)→キャンセルストレートスライサー→M.クラブクラッチ→レッグプレスの連続技を3セット決め、最後はしゃがみB・C。そして遅めキャンセルM.スナッチャーでパワーゲージをためて、M.タイフーンを重ねる。

攻略とは関係ないが、この連続技およびスコアがとれたのは、我らがNFにいつもすばらしい絵を提供(!?)してくれている、福岡市の蒼月萌実さんのおかげです。

●花蝶風月・大分県

第5回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位　人間の魂・岡山県　773Pts.

『KOF'97』の1回目で全キャラ取ったのがよかったと思います。今は忙しいのでもう送れないと思いますが、みんな頑張ってください。

2位　花蝶風月・大分県　400Pts.

『RB』のビリーを最初に載せて頂いてからここまでくることができて、本当に信じられない思いです。

3位　M,Y一剣魂・千葉県　353Pts.

雲ゆきが怪しくなっていましたが、何とか古参のスコアラーの面目が躍如できた所です。「M,Y一剣魂恐るるに足らず」とはいわれないようこれからも頑張っていきたいです。

次点　橘ウキョ〜・長野県　316Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
黄 白虎	橘ウキョ～・長野県	17,889,200	ALL
神威 翔	橘ウキョ～・長野県	17,354,500	ALL
コンドル・ヘッズ	橘ウキョ～・長野県	17,268,000	ALL
ライラ・エスタンシア	橘ウキョ～・長野県	17,248,600	ALL
李 刀龍	橘ウキョ～・長野県	17,238,900	ALL
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ～・長野県	17,196,900	ALL
アルシオンIII世	橘ウキョ～・長野県	17,185,100	ALL
シーク・マハール	橘ウキョ～・長野県	17,180,800	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ～・長野県	17,167,000	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ガルフォード（邪天降臨之章）	M, Y－剣魂・千葉県	37	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	M, Y－剣魂・千葉県	37	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	M, Y－剣魂・千葉県	39	ALL
覇王丸（邪天降臨之章）	橘ウキョ～・長野県	39	ALL

マジカルドロップIII（SS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード／ジャスティス	大日本リーゼン党・兵庫県	15,786,714	LV.99
ストーリーモード（いきのこり）ハングドマン	大日本リーゼン党・兵庫県	324,406	36人目

わくわく7

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ダンディJ	M, Y－剣魂・千葉県	29,625,000	ALL
まるるん	M, Y－剣魂・千葉県	29,330,300	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合がありますので、ご了承ください。

①月華の剣士
②ブレイジングスター
③メタルスラッグ2
④K・O・F '97
⑤RB餓狼伝説スペシャル
⑥BREAKERS
⑦わくわく7
⑧ティンクルスタースプライツ
⑨マジカルドロップIII
⑩真説サムライスピリッツ武士道烈伝

このうち、④、⑤、⑦、⑧、⑨、⑩は、PS、SSの移植版でも受けつけます。

また、この他のゲームでも、高スコアのものは対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは4月末日、発表は7月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

～幕末浪漫～月華の剣士

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
雪（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,364,300	ALL
斬鉄（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,282,900	ALL
御名方守矢（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,192,200	ALL
直江示源（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,183,600	ALL
楓（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,181,800	10人目
一条あかり（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,128,800	ALL
暁 武蔵（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,124,200	ALL
玄武の翁（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,077,300	10人目
嘉神慎之介（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,045,100	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M, Y－剣魂・千葉県	2,028,100	ALL
天野漂（技）	M, Y－剣魂・千葉県	1,983,100	ALL
神崎十三（技）	M, Y－剣魂・千葉県	1,823,700	ALL
李 烈火（技）	M, Y－剣魂・千葉県	1,788,900	ALL
紫鏡（技）	人間の魂・岡山県	1,033,500	10人目
タイムアタック／楓（力）	M, Y－剣魂・千葉県	39人斬り	-

THE KING OF FIGHTERS'97

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
餓狼伝説チーム	人間の魂・岡山県	885,200	ALL
エディットチーム	人間の魂・岡山県	876,200	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	823,600	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	802,000	ALL
三種の神器チーム	うしくん隊長・北海道	790,900	ALL
火気元気チーム	うしくん隊長・北海道	778,500	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	776,600	ALL
オロチチーム	花蝶風月・大分県	750,600	ALL
'97スペシャルチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	691,100	ALL
新女性格闘家チーム	人間の魂・岡山県	685,200	ALL
ニューフェイスチーム	うしくん隊長・北海道	651,000	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	644,300	ALL
怒チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	632,400	ALL
サバイバー（スコア）/テリー・ボガード	人間の魂・岡山県	1,231,600	ALL
サバイバー（タイム）/暴走レオナ	人間の魂・岡山県	4'18'88	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	花蝶風月・大分県	1,957,500	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
不知火 舞	花蝶風月・大分県	1,907,300	ALL
テリー・ボガード	花蝶風月・大分県	1,905,900	ALL
裏ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,904,900	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリー	花蝶風月・大分県	1,897,100	ALL
山崎竜二	花蝶風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー・ルー	花蝶風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ブルー・マリー	花蝶風月・大分県	1,876,700	ALL
フランコ・バッシュ	花蝶風月・大分県	1,841,800	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	花蝶風月・大分県	1,840,900	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
ヴォルフガング・クラウザー（SS）	屁々、燃太郎？・熊本県	1,874,400	ALL

ティンクルスタースプライツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キャラクターモード／メヴィウス	TM－出雲良子の許嫁・島根県	2,478,380	7面



東京新宿
某喫茶店
やめなさい…
ぷる
ぷる
あ!?
ワシの前で
イチャイチャするのを
やめるんです!!
やめるでゴンス!!
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな


オイオイ どーした大門!?
京は日本一でゴンス!! 日本一強いでゴンス!!
ゴンス !?
硬派じゃなきゃダメでゴンス!!
変なこと言わないで!! 京はこのままでいいの!!
そうだ!! 俺達の愛の炎は簡単に消せはしないぜ!!
やだ京ってば そのセリフ古すぎ!!
もうちょっと頭使わなきゃ
え!? そうか!?
怒るなよ こいつうっ
コツーン!



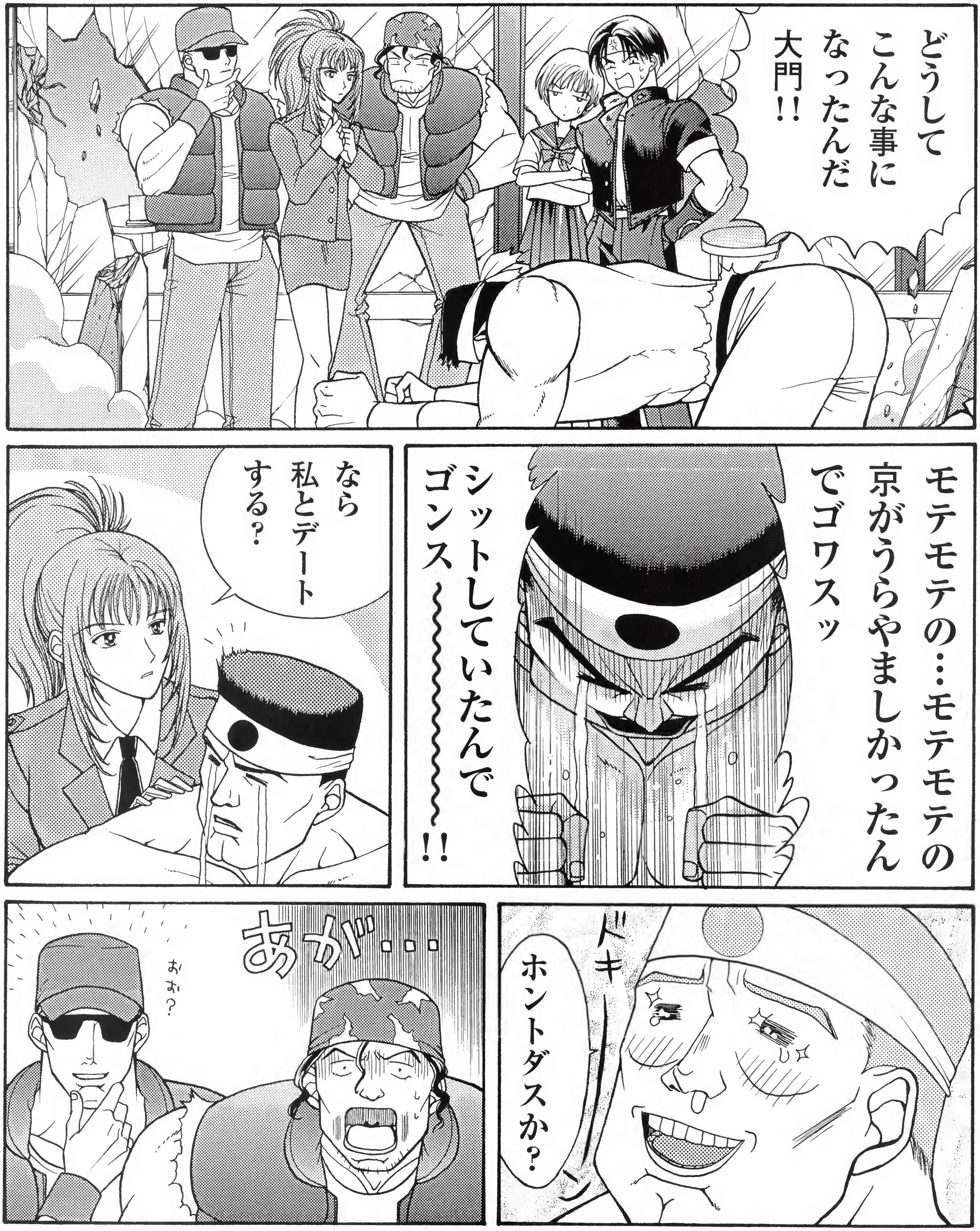
イチャイチャするんじゃないザマス・・・〜〜〜〜〜!!!
ざぶっ
ザマス〜〜〜〜っ!!?
そのころ
ここが新宿だよ　レオナ
すっ
むっ
ちっ
何が東京見物だ…


ケッ何が都庁だ！
一番高いのが東京都庁だ
社会見学なんて楽しいのかレオナ!?
うん
仕方ないでしょうあの人の命令なんですから
レオナに世界を見せてやれ
あの人
でもようつまんねー
あの人の命令ムシするんですかっ
ムッ


うっ 地震だ!!
でかいぞ!!
ズ
ズ
ズ
ゴゴゴゴ
ゴ
オ オイ!! レオナ!! どこ行く気だ!?
キャー
ズシンズシンズシン
ウオオオオ
ズガガガガ
京を…
震源地
CAFE
京を助けて下さい!!
自衛隊さんっ



ウオオオ
ズシーン
私は…
グッ
自衛隊ではない!!
ラガー
もうダメ…
レオナー うぐっ!?
ボフッ
ありがとう
なら おまわりさんね
バサッ
おっ 地震が 止まった!


どうしてこんな事になったんだ大門!!
モテモテの…モテモテの京がうらやましかったんでゴワスッ
シットしていたんでゴンス〜〜〜〜!!
なら私とデートする?
ドキ
ホントダスか?
あが…
おお?



やったな大門!!
ありがたやありがたや
ゴチッ
オイ!レオナ正気か考え直せ!!
いい話だな〜〜
よくもこの俺をこの俺を無視して…
くだらぬ青春ゴッコを演じおって!!
貴様ら〜〜〜〜
プルプル
草薙京…早く俺に気付け…そして
こりつぅ
ボウ
ゴッ
倒れた柱の下じきになっている俺を
早く助けてくれ〜〜〜〜!!!
レオナ〜〜ッ
大門よかったなええっ
京なぐりすぎ♡

読者投稿による創作ストーリー

連れ去られた妹を助けるため、里の掟を破って抜け忍となった火月と、掟に従い抜け忍を始末するために追う兄・蒼月。『天草降臨』の設定を元にした、風間兄弟物語のプロローグ的な創作ストーリーだ。

夜明け前

★PN／神崎敦也（滋賀県）

火月は蒼月が苦手だった。どんなに努力しても、蒼月にだけは勝てた例がなかった。はじめて焔を操る術を身につけた時には、もうすでに蒼月は里でも一目置かれるほどの実力を持っていた。蒼月を目標にしていたせいか、火月だってそう弱いほうではない。むしろ強いほうである。が、次第に火月は蒼月に勝てないことが劣等感になっていき、比べられるのが嫌であまり顔をあわせることもなくなった。

火月は蒼月に「不様ですね」と口癖のように言われていた。新しい技をあみだそうとして挫折した時や、任務でへまをした時等、そういったことでいつまでも落ち込んでいたりすると、決まって蒼月は火月に向かって冷ややかに「不様ですね」という言葉を投げつけるのであった。火月だとて悔しくないわけではないから、次にはそれを乗り越えていくが、どうしても蒼月に適わないという劣等感だけは何時も消えずに残った。

尤も、そのお陰で火月も強くなれたわけなのだけれど。

火月は一人、日もとっくに暮れた暗いけもの道をかけ下りていた。少しでも早く、少しでも遠く、里から離れなければならない。なぜなら、自分は里を抜けるという大罪を犯して妹を助けにいくのだから。結束を要とする忍びの掟の中で、そこから抜けようとした者が、どういう末路を辿るかは知っていた。同じように里を抜けようとした仲間をこの手で始末したことだってある。だが今回だけは、ただ黙ってじっとしている訳にはいかなかったのだ。

里からは、思いの外簡単に出ることができた。相手はこの山を熟知している。だがその代わり山を下ってしまえばまだ逃げのびられる可能性も高くなる。里の者の中には、未だ里の外を知らぬ者もいるのだ。

やがて視界が少しずつ開けはじめた。そしてあと少しで麓というところで、火月は立ち止まった。前方に人影が見えたのだ。

「ししょお……」

休み無しで走り続け、カラカラに乾いた喉から声を絞り出すように火月は呟いた。

「…里を、抜けるつもりか」

「そうだと言ったら？」

「力づくでも止めねばならんのだろうが、まぁそれで大人しく引き下がるお前でもあるまい」

そっと火月の手が腰の刀に伸びた。

「なぜ葉月を見捨てなければならない？　あいつだって好きで里から消えたわけでもないし、きっと助けを求めているに違いないんだ！　だのになぜ、葉月を助けにいってはならないんだ!?」

「一人の我儘を聞いてしまえば、全ての者の我儘も聞かねばならんことになる。たとえ肉親であろうとも、時には非常に切り捨てねばならん事もある」

「だからって、このまま指を銜えて見てろって言うのか！」

毛を逆立てた猫のように食ってかかる。

「兄貴みたいに上の者の命令は何でもはいはい聞いて、たった一人の妹すらも見捨ててしまえって言うのかよっっ!!」

「お前の質問に答えただけだ。そういったこともふまえて、お前自身がそう決めたのであれば、止めるわけにもいくまい。頭領には、もう既に山を下った後だったとでも報告しておこう」

いきなり肩透かしを食らって火月は戸惑い、口を開閉させた。

「え？」

「儂はいくなとは一言も言っていない」

火月に、何かが投げ渡された。二枚貝の貝殻に入った傷薬である。

「餞別だ。持っていけ」

ようやく火月は彼の言わんとしていることが飲み込めた。

「恩に着るぜ、師匠」

「礼なら蒼月に言え」

思いも掛けなかった名前が出て、火月は耳を疑った。

「その餞別も、お前を見逃すことも、全て蒼月に頼まれたからだ。あの自尊心の高い蒼月が、儂に対して額を地面に擦りつけるほど土下座して懇願しおった」

「兄貴が？」

「そうだ。そうでなければ掟を破ることなど、誰が許すものか。だから今回は、蒼月に免じて許そう。だが、もし再び会った時は、容赦はしないからそう思え」

「でも兄貴がなんで……」

「蒼月にとっても、葉月は妹だ、ということだ。さあ、もういけ。おそらく他の者に見つかるのはまずい」

火月は一つ頷いた。

「兄貴に、恩に着ると…」

「ああ、伝えておこう」

かけ去っていく火月の後ろ姿を見送りながら、彼はやれやれとばかりに嘆息した。

「あれで良かったのか、蒼月」

「ええ。こちらの我儘に付き合わせてしまって、申し訳ありません」

蒼月は師の側に歩み寄った。

「それにしても、随分と嫌われていましたね」

「日頃の行いのせいだろう」

その言葉に蒼月は苦笑する。

「それよりも、お前の方はこれからどうするつもりだ？」

「頭領から新しい任務を与えられました。火月と葉月を抜け忍として始末すること、だそうです」

ふと、蒼月は自嘲めいた笑みを浮かべた。

「どうやら頭領には、私が火月の逃げやすいように根回ししたことがばれている様ですね」

「自分の弟達をその手に掛けるつもりか!?　あれほど助けたいと願い、逃そうと望んだ弟達を！　正気か、蒼月!!」

彼のどのような問い掛けも、蒼月の表情を変えることはなかった。

「里の掟は絶対であると教えてくださったのは貴方でしょう？　下の者は上の者に逆らってはならぬということも…。それを守って、なぜ咎められなければならないのですか？」

「何を考えている、蒼月？」

「さぁ？」

蒼月は少し微笑んだ。

「私の知らぬところで他人の手によって始末されるよりも、それならばいっそ自分の手で、と……」

蒼月は少し唇の端を噛んだ。何か企んでいる時の彼のくせである。そしてそれを知る者は僅かしかいない。

（里を裏切るか、蒼月。あるいは……）

だが、蒼月の表情からは何を考えているかを探り出すことはできなかった。

「いきます」

短く蒼月が告げた。

「ああ。気をつけろ、蒼月。用心はし過ぎるということが無いからな」

その言葉に蒼月はわかったとでも言うように軽く手を挙げ、山を下っていった。

こうして、運命の歯車がまた一つ動き出す。その先に待ち受けるのがどのような結末か、誰も知らないままに……。

夜明けまでは、まだ遥かに遠い……。



募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

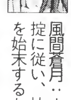
採用者には、NFサービス部提供の商品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

登場キャラ



風間火月：誘拐された妹の葉月を助けるため、抜け忍となって里を抜け出す。



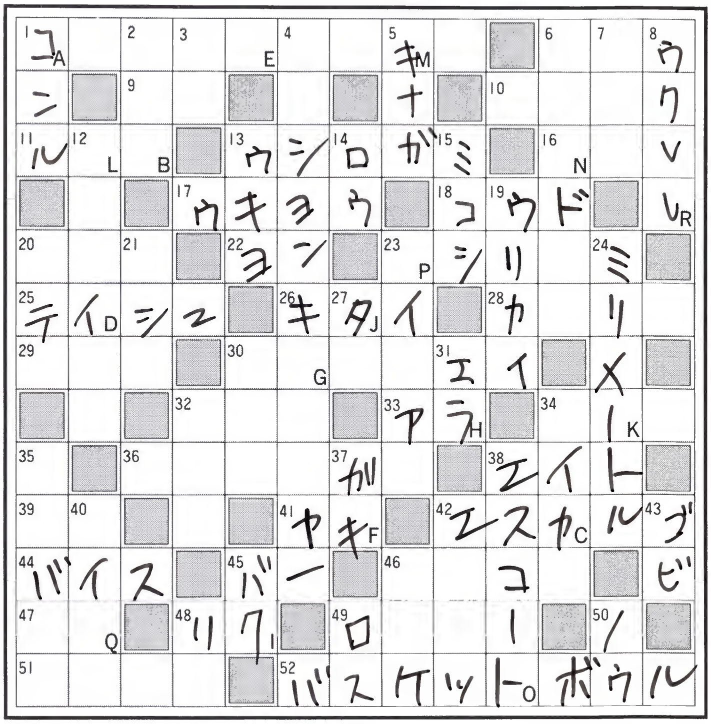
風間蒼月：火月の兄。忍者の掟に従い、抜け忍となった弟を始末するため、追う。

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
コ カイ キ ラク ター キ ト レ

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA〜Rの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

今月のヒント
130ページを見てみよう！

タテのカギ

1 リムルルの相棒の精霊
2 詐欺。○○○師
3 危ない状況。ピンチ
4 『龍虎外伝』『侍魂』で取り入れられた、人間の動きを機械に取りこんだもの
5 ←→気短
6 平安時代の天皇や東宮の妃の敬称。『源氏物語』の六条○○○○○など
7 魚を捕らえる円錐形の網
8 ハワイの楽器で、ギターに似た四弦楽器
12 磐馬の共通必殺技。玉込め後に使える
13 思い通りにならないこの世の中。○○○絵
14 塗ると滑りやすくなる物、明かりにも使う
15 祭りの時大勢でかつぐ物
19 売ったり買ったりする事
20 リョウ・サカザキは○○○の龍
21 玄武、白虎、青龍、朱雀の総称
23 放送、レコードなどの再生音の質が非常によい事
24 長さの単位で、センチメートルの10分の1
27 アンディの登場台詞「お久し振りです○○先生」
30 ある場所においてその地震を感じた程度
31 水棲動物の呼吸器
32 結婚式での○○○の言葉
34 物の考え方、感じ方や行動によって特徴づけられるその人独特の性質
35 羅刹半蔵&黒子の必殺技。低い姿勢で走るだけ
37 飢えと乾きに苦しむ亡者。子供のことをいう事も
38 婦人の付き添いや護衛をする事
40 炭酸水に甘ずっぱい味をつけた清涼飲料水
42 物事が滞らず、順調に進行する様子。スムーズ
43 言葉の言い終わりの部分
45 夢を食うといわれる動物
46 礼儀作法をしこむ事
48 英語で後ろ、背後の意
49 ロサンゼルスの略称
50 ←→イエス

ヨコのカギ

1 覚醒嘉神の潜在奥義
6 まだそこまでいきついた人がいない事。前人○○○
9 戦い、競争などの相手
10 よこしまで悪い事。オロチは人にとって○○○な存在となった
11 限りなく移り変わる事。万物は○○○する
13 頭の後ろの方の髪。○○○を引かれる
16 紫色の小さな花。花びらは5枚。♬○○セブンテンバーラ〜ブ♬とか…
17 橘○○○
18 航空機などの海面や地面からの高さ。○○○計
20 暁○○○
22 1、2、3、○○
23 侍魂のシステムで、Dボタンを押しっぱなし＋レバーでできる動作
25 夫。○○○関白
26 心の中で待ち望む事
28 物が燃える時に出す熱量
29 神仏に祈り願う事
30 リアルバウト餓狼2の新キャラ、リー○○○○○
32 ありふれていて、新しみがない事
33 細部の仕上げをしていない事。○○探し
34 武士道烈伝では黒子がしてくれます
36 見当違い
38 8を英語でいうと
39 技術や体力などが人並以上に優れていて、相手から恐れられている存在
41 刃を熱して水に入れ、冷やして堅くする事。○○を入れる、○○がまわる
42 食用カタツムリ
44 ルガールの元秘書。ショートカットの美人
45 洋酒を飲ませる酒場
46 厳しい現実の対策に、重大な決意が必要な様子
47 胞子で増える羊歯類に属する植物の総称
48 ○○、海、空
49 鍵のかかる戸棚
51 『ブレイジングスター』の初心者用機体の操縦者、チャオ・○○○
52 テリーの得意なスポーツ

3月号の答え



草薙静

3月号のクロスワードパズルのA〜Rを順に並べると、**クサナギキヨウノハハオヤノナマエハナニ**と、なります。
京の母親にして、柴舟の妻である静さん。物静かそうな印象を受けるんだけど…したたかな人なんでしょ〜か？

3月号 クロスワードパズル 当選者
（敬称略）

片山華絵・愛知県／横井晋司・岐阜県／石井由紀子・神奈川県／堀美紀・千葉県／佐藤瑛司・宮城県／村田遼・神奈川県／大野嘉之・埼玉県／田嶋良子・福岡県／佐藤音葉・東京都／岩元恵一・東京都

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「5月号クロスワード」係
締切りは5月9日（必着）。発表は7月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!
読者通信欄
パオパオカフェへようこそ!

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

な（編集部の人間の場合、単なる職業病ともいえるが…）。

長野オリンピックに真吾のテーマが轟く!?

ある日の午後11時頃、適当にテレビをつけて牛乳を飲みながらNFを読んでいた。テレビではニュースをやっていて、ちょうどスポーツコーナーだった。長野オリンピックのニュースが流れていたのだが、特に注意して見ることもなく、聞き流していた。

すると、突然テレビからKOF'97の真吾のテーマ曲が流れ出した。「何ィィィ――!!!」ってな感じにびっくりして画面を見た。すると、オリンピック映像のBGMが真吾の曲だったのだ！ 驚きとうれしさで画面にくぎづけになった。恐るべしSNK!!

あらためてSNK、KOFの偉大さを知ったっ!!

★PN／伽神暁庵（茨城県）

編：同じ番組かどうかは分からないんだけど、編集部の中にも長野オリンピック関係のニュースのBGMで、真吾の曲が流れているのを聞いた者が何人かいたぞ。どうもアレンジバージョンが使われてたみたいだけど、ふと耳にしただけで真吾の曲だって分かるとは、よっぽどの〝通〟です

我が家の名犬 その名も「パピィ」

我が家にこの前、もう一人…いや、もう一匹のメンバーが加わりました。そう！ 犬を飼いはじめたんです。生後一ヵ月のビジョン・フリゼの子犬なのですが…。

さっそく家族会議で名前を相談したところ、なんと!! 私が提案した〝パピィ〟に決定してしまったんです!! まさか本当にパピィになるとは思わなかったんで、すごくうれしい！ もう本当にかわいくて、「パピィ！」と呼ぶと、尻尾を振って近寄ってきます。気分はまさしくガルフォード（笑）！ 毎日が幸せです。

そうそう、最近この犬、ゲームのガルフォードの声に反応するようになりました。ゲーム中にガルが「GO！ パピィ!!」というと、興奮してダッシュしてきます。

でもパピィ、お願いだからゲームしている横でコードにジャレるのはやめて。お前の主人を殺す気？ あっ。

「NO～～～～～～!!!」

●PN／羅城水月斎（東京都）



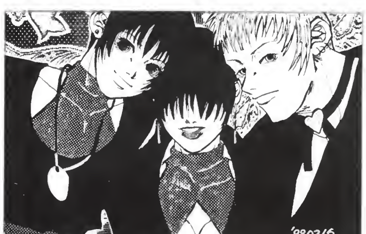
●PN／カトリマット（宮城県）
ほのぼのしていいですねぇ♡ 守矢いいお兄ちゃんだし、楓可愛いし。これからも描いてねん♡



●PN／片桐はるか（秋田県）
セクシーダイナマイトボディ（死語?）の色じゃ！ 背景の演出がらしくていいっス♡ 美人！



●PN／Shin（大阪府）
渋いギース様！ RB2でも健在で嬉しいのぅ。ED見てね。実はすでに君の筆跡は覚えてるのだ。てへ♡



●PN／カイナマグロ（神奈川県）
独特の雰囲気のある3人ですな！ オロチ版っぽくってよし。シェルミーの胸の谷間が気になる…。

PaoPao賞



★PN／虎杖せな（大阪府）
はかなげな麻雪ちゃん。やっぱ可愛いし、ファンなら使うべき！ メカメカチックなところもヨイです♡

編：もうワンちゃんにメロメロですなぁ。しかも、ガルの声にまで反応するとは、愉快。
でも、放し飼いの動物（この場合、やんちゃなお子様も含む）がいると、ゲームプレイ中はゲームだけじゃなく、周囲にも気を配らないといけないから疲れるよね。特にイヌ（ネコ）足リセットにはご用心！

替え歌向上委員会より替え歌集計データ公開!!

私は『大阪市替え歌向上委員会会長』として、日々替え歌の研究に励んでいます。
NFで『今月の隣人愛』から替え歌が独立し、『替え歌、行っきま〜す！』というコーナーができるほどに替え歌が発展したのも、我々の日頃の研究の成果でしょう。
そこで、'96年4月号から'98年3月号まで、NFに掲載された替え歌のデータをとってみました。

●使われた元歌
・3回：キャンディキャンディ、My Love、エキセントリック少年ボウイ
・2回：タッチ、デビルマン、サザエさん
・1回：どん兵衛（CM）、他30曲

●ネタになったキャラ
・12回：八神　庵
・9回：草薙　京
・3回：山崎竜二
・2回：紅丸、アンディ、ジョー、キム、チャン、チョイ、ナコルル
・1回：覇王丸、他20キャラ

集計結果に誤りがあっても一切責任を持ちません（笑）。

●PN／会長鷹丘聖（大阪府）

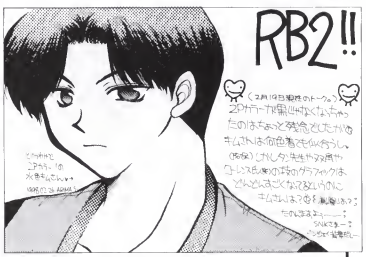
編：NFで替え歌ネタがはじめて掲載されてからの集計データじゃ（編集部未確認）。
この手紙がきた時はまだ発売されてなかったんだけど、4月号の替え歌も入れると、『エキセントリック少年ボウイ』が1位になるんだよね。
投稿数も1位なんじゃないかな、この歌。ご苦労さまっス！



●PN／黒沢さとる（北海道）
さりげない色気が出ていてよし！ 暴走は少し怖いけど、動きがおもしろくてつい使いたくなるにょろ。



●PN／小松辰吉（東京都）
キャラもいっぱいだし、モードも選べるしで楽しいよな！ さりげなく覚醒楓がいい味出してます。



●PN／椎崎有馬（東京都）
背景の親子3人が気になっちゃうんだな、これが。水色もなかなかヨカですし、RB2でも愛してね。



●PN／河見恵（東京都）
何げに楽しいんだよな…。愛するキャラでプレイするといいよね♡ コンルもいるあたりが細かいにゃ。

ストーリーアルバム

『先生と私』パートII　ダンサー守矢のキメポーズ



3月号21ページ左上の写真。守矢「ワン・ツー、ワン・ツー！　この足の角度に注意して♡　はぁ〜いフィニッシュッよぉッ!!」キラーン！
あかり「すごい！　輝いてます先生ェー!!」

●PN／毒キノコ（福岡県）

編：またこのノリっスね…。
逸刀・新月における守矢の右足の捻り具合が、毒キノコさんの思考を狂わせてしまったんでしょうか。
しかし守矢のおネェ言葉、意外にハマって…い、いや、兄さんはオカマなんかじゃないーッ（支離滅裂）!!

オロチ一族の下剋上！　匕首が刺さった場所は…

KOF'97のオロチ戦で、山崎がD投げで勝って勝利ポーズBを選択すると…穏やかな画面ではなくなってしまいますが、その反面とてもおもしろいです。下品だけど…。



★PN／70番クリス（宮城県）

編：NF編集部を爆笑の渦に巻きこんだネタ。
無造作に投げた山崎の匕首が、あたかも吸いこまれるがごとくオロチの尻にヒット！　オロチのちょっぴりまぬけなダウンポーズが、ますます哀愁を誘ってます。狙ってるのかー!?　SNKェーッ！



●PN／ボブチーム（岡山県）
珍しい取合わせじゃのう…。春って新しい生活がはじまるんだよね。みんな今年度もがんばろうねっ♡



●PN／ANJ（東京都）
その震えた手で描いたのか。えらいぞ！　すごいぞ!!　年齢職業は書いてくれた方が嬉しいです♡

オープンテラス

リアルバウト2にダックが出たら、ひよこがそろそろニワトリになってるんじゃないかなー。●志賀昭仁さん（北海道）／ひよこのPちゃんは、今回もばっちり出演！　でも、いわれてみれば、とっくにニワトリになってもおかしくないよなぁ。ということはアレか、リアルバウト2のひよこは、Pちゃんの子供のQちゃんか、孫のRちゃんかも知れないってコトか!?（編）

3月号の表紙&ポスターの示源が、どことなくあのワイラーに似ている気がしたのは俺っちだけか?●PN=ガッツん元気な骨ホネMAN(福島県)/実は〝楓が京に似ている〟というのと同じくらい多いツッコミネタ。つーか、あの目は完全にワイラードリンク摂取後だよ。ちなみにワイラーとは、あの不朽の名作『龍虎の拳 外伝』のラスボスだぁ〜(説明しとかなきゃならないと思う切なさ)!(編)

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか!

同情なんかいらない! やっぱり対戦は真剣勝負だ

この前、某本屋にあるゲームコーナーにいった時の話です。私はRBS、KOF'97をさがしていたのですが、そこにはありませんでした。そのかわり月華の剣士が…。もちろんすぐにプレイしました。が、すぐに乱入されました。私は月華初プレイだったので、これはマズイと思いましたが「台を立つのは悪いな」と思ったので、やることにしました。私は楓、相手は雪。一回戦。あっさりぼろぼろにされました。二回戦。相手が急に弱くなり、なんとか勝つことができました。三回戦。一回目の時よりもズタボロにされました(涙)。

どうせなら、二回戦の時も手かげん(たぶん)しないで、本気で闘って欲しかったです。なんだか私は同情されているように感じてしまいました…。

やっぱ、真剣勝負が一番いい闘い方ですよ。きっと…。

●PN/真部夏恵(北海道)

編:対戦では真剣勝負を!という真部夏恵さんの意見ですが、みなさんはどうお考えでしょうか。

ぜんぜん対戦相手がいないと、少しでも長く対戦したい気持ちになるんでしょうか?

どれだけ待てばいいの? むかつく「連コインマン」

ついに、噂の「連コインマン」に遭遇してしまいました。その人たちはKOF'97の練習台で仲よく対戦をしていました。一見どこにでもいそうな2人組だったんですが…。30分程待っても彼らのコインはつきることなく、ひたすらコンティニューして対戦。

しかたがないので、私は一度外に出て、数十分後に戻ってみたら、なんと! まだその2人組が対戦してる〜!

結局、自分より体の大きい男の子たちに声をかける勇気もなくて、あきらめて帰ってしまいましたが、やっぱり腹が立ちます。すこしは気を使ってほしいです。ちょーしこいてんじゃねーぞ!(涙)

●PN/床下深水(東京都)

編:毎月多くの怒りのハガキがくる連コイン。一度でも身におぼえのある人は、これからはもうやめようね。

「百鬼夜行見せて」こんな対戦もいいかもね

月華の対戦をしようと対戦台に向かうと長髪の男性がプレイ中。腕もまあまあで、しかも使っているキャラが示源。こりゃ珍しいと5本勝負で早速乱入。マイキャラのあかり(力)で勝負開始。

しかし、はっきりいって私のペース。相手は泥田坊の2択にことごとくひっかかり、起き上がりの2択も、かなりの成功率で私の勝ち。あっという間に2本取り、このまま私の勝利で終わる…、と思った瞬間に相手の長髪の男が私の方に向かってきた。「何もやましいことはしてないはずだが…」と思っていたら、申し訳なさそうに「あのー、すみませんが、あなたの勝ちでいいですから百鬼夜行を見せていただけませんか?」といってきました。聞けば、彼のまわりのあかり使いは(技)ばかりで、(力)のあかりとの対戦は初めてとのこと。まして百鬼夜行は当たらないので有名な技(笑)。なるほど動きがぎこちなかったわけだと思いながら、体力を減らして条件を満たして百鬼夜行発動! 彼は結構感動してくれました。

たまには勝負を度外視した対戦もいいかなぁ。

●PN/Y.S.NAVY(埼玉県)

編:対戦していると、あかりの百鬼夜行って、なかなか見られないんだよね。

対戦は真剣にやるのが一番だけど、たまにはこんな対戦もありかなー、なんて思います。



●PN/西ユキイ(大阪府)
1粒で2度おいしい楓ちゃん。なかなかイケてる主人公で、人気も急上昇♡ 可愛いにょろ〜



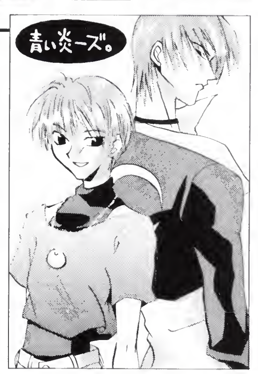
●PN/藤真天(兵庫県)
鏡の中の人はお姉さまかな? 妖しい感じがなかなかヨイですな。踊りもぜひマスターするナリ!



●PN/結麻水寿(宮城県)
何か雰囲気出ていいな♡ マジドロってほのぼのだよねぇ。さりげなく浮かんでるサンも可愛い♡



●PN/688級(岐阜県)
すっごいカッコいいッス! 雰囲気もバッチリだね。やっぱり覇王丸は男らしくなくっちゃね〜♡



●PN/床下深水(東京都)
いえる。タイプは全然違う2人だけど、使う炎は同じなのよね〜。クリスが小悪魔っぽくてイイです。



●PN/ミハスサキ(神奈川県)
覚醒楓も人気高いんだよな。やっぱカッコイイし! ってゆーか、楓はどっちも人気あるのよね♡

おいNF!! 3月号のキャラクターテキストの衣装のところに、〝龍虎の拳2（3P）〟と書いてあったぞ!! なんでネオジオに3Pなんかあるんだ…なんか説明しろよ。●PN＝町人バロム1（福岡県）／なんだなんだ？ そう怒んないでよ。龍虎2はボタンABCDで4色選べるのさ。んで、Aが1P、Bが2P、Cが3P、Dが4Pと俗に呼ばれているのである。つまり3月号のアレはCボタンカラーってわけだ。（編）

キャラ♥レター

すべてが無に還ってゆく姿を貴方のそばで見届けたい!!

オロチは神話にしか存在しないと、誰がいいきれるだろう。
オロチはこの世に存在しないと、誰が証明できるだろう。
オロチはこの世のどこかに存在する。
人類に罰を与えるために。
私も人間が嫌いです。でも私は人間です。
だから私を貴方の手で裁いて下さい。
私はいけにえにでもクシナダにでも、何にだってなれます。
そして、貴方のそばでともに見届けさせて下さい。全てが無に還ってゆく姿を…。
●PN／すき焼半人前（京都府）

編：とりあえず愛しのオロチ様に許してもらえるように、〝一日一善〟ってのはどうだ？
ともに人類の最後を見届けさせて下さいって、もしやオロチ側につく気か!? 非国民め〜!! なんちて。

親愛なるシェルミー 俺の愛をその胸で受け止めてくれ!

拝啓、親愛なるシェルミーへ。
うっ、駄目だ！ もう駄目だ、限界。絶対にもう君なしじゃ、現世に君臨*（？）していられない！
常に君のことを求めていないと、精神が情緒不安定になってしまう。やっぱ、君への思いはカッコよく〝倒錯した愛情〟といいたい。これじゃ、ストーカーまがいになってしまう。
なかなかどうして。君への思いは、何が何でも純粋なものでありたい。
俺がここに存在するのも、全ては君のために生き（抜き）、そして、君のために死ぬため。
君が君であるために、俺も俺でありたい。
だから、その豊満な胸に顔をうずめたい……（死）♡
★PN／シェルミーマニア（神奈川県）

編：ううっ、倒錯した内容から察するに、相当イッちゃってるようですっ！ 今後もがむしゃらにシェルミーの乳房の谷間を愛するがよい。
しかし、つまるところ最終目的は最後の一文なのね…。

ゲーセンでよくある風景？ おいおい、眠るな！

先日久しぶりにゲーセンにいきました。私はそこであるカップルを見たのです。彼氏のほうは夢中でゲームをしていて、彼女はとなりのゲーム台のイスに座って見ているようでした。「ゲームやらないならイスに座るなっ」と思いましたが、こういう風景は、めずらしくありません。
でも、私がおどろいたのは、そのゲーム台で彼女が眠っていたことです！
ゲーム台で寝るんじゃない！ 誰かがそのゲームをやりたかったらどうするんだよぅ！ 男も彼女のこと忘れるな！
●PN／細井てるひこ（福島県）

編：そのカップルの仲が冷め切っているだけ、という気もしますが…。



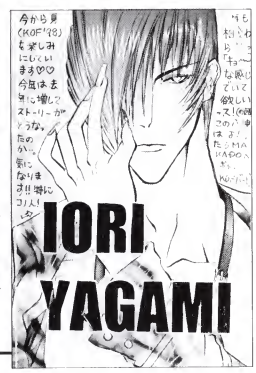
●PN／榊原桂（神奈川県）
きりりとしていて美人だねっ♡ 任務中なんでしょうか？ その瞳の見つめる先を知りたいにょろ。



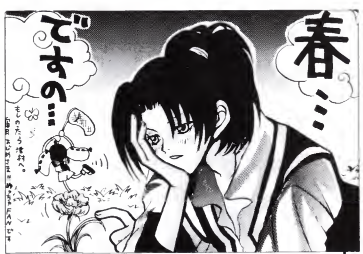
●PN／氷屋叶太（滋賀県）
やっと暖かい春がくるのだ〜！ 北海道にはいったことないけど、まだ寒いのかな？ がんばって！



●PN／聖あるく（千葉県）
覚醒楓に一目ボレとな！ カッコいいもんねぇ。ゲームやりまくってイラスト描きまくるのじゃ！



●黒木あやさん（鹿児島県）
春がきたばかりなのにもう夏の心配…気持ち分かるよ。特に今年は気になるコトがいっぱい…うにゃ。



●PN／風間はぐき（愛知県）
何かね…そんな感じかなぁ、うん…てな感じ（意味不明）。蝶を追うあかりの姿にホレた！ うきゅ。



●PN／犬野七宝（愛知県）
人間だった頃のみなさんだね（直美さん除く）。それぞれの雰囲気出ていい感じ♡ 花もイイぞ！

オープンテラス

最近思うのだが、このパオカは、SNK関係者の方々は読んでくれないのかな。●PN＝心はサムライ（埼玉県）／バッチリ読まれております。そんで、〝まだ内緒♡〟的な情報をちらっとほのめかすと、あとで怒られちゃうのよね〜。お願いだからあんまり隅々まで読まないでください。ね、中村さん♡（編）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。
みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ〜イ、レッツシング！

ツッコミ入り替え歌！ ニューフェイスTの素顔

童謡『ぞうさん』でニューフェイスチームの歌を作りました。私事（ツッコミ?）も所々に入ってます（笑）。

社 社
髪の毛白いのね… だから?
「赤毛には負けたくねぇ!!」
（紅白歌合戦かよ…）
クリス クリス
何が好きなの?
「あのね、ブータンと…（間を置いて）社かなぁ♡」
（…マジか?）
シェルミー シェルミー
仕事はデザイナー?
「だってバンドだけじゃ食っていけない…」
（しっかりしろよ社!!）

●PN／はるCHAN（笑）（岡山県）

編：♪僕の名前はやしろ 僕の名前はいおりん 2人合わせて紅白だ（頭が） 君と僕とで紅白だ（頭が）♪ と、思わず某天気予報の歌を替え歌にしてしまった。オソマツ様っス！
それにしても、クリスがちょっぴりヤバイような…。

僕はカメにも嫌われる…少年Kのぼやき歌

『ああエキセントリック少年ボウイ』の替え歌で、タイトルは『ああ月華の剣士（楓のぼやきバージョン）』です。
さみしくぼやいてください。

最近だんだん分かってきた
守矢はなんだかブレやすい
いろんなものが見えてきた
あかりのバックに十三が
一条あかりはすぐどこかに
御札を貼るのさ
季烈火の髪 長いわりには
炎うつったりしないな
慎之介はナゾだらけ
どうしてお前は浮いている
ああ 月華の剣士
武蔵の兄貴はちょっと黒い
でもいえない
武蔵にはいえやしない
内臓は新鮮なのか

僕はなんだか覚醒ギライ
とかいいつつ
覚醒後は人変わる
メッチャ強いし 雷バリバリ
お前ら全員不思議に思え
「今潜在食らったら終わりだ」
「えっ、知らんうち後ろに守矢いる!?」

最近だんだん分かってきた
僕はカメにも好かれない
後ろに下がれば
チビガメが飛んできて
前に飛びこみゃ ダイゴロウ
慶一郎は突進だらけ
十三はダンゴを食べても
つまらせはしない
雪姉さんは見た目より力ある
なんで ヤリなのか
ああ 月華の剣士
右肩が気になって眠れない
（なんかいる…！）
ああ つかれた
もう闘う気がしない えっ!?
対戦まだ5回もあるの?
ああ 中ボスなんて
いなくていいのに
ああ 嘉神 覚醒なんて
しなくていいのに
どうせ 今度も負かされる
3回連続コンティニュー

★PN／千賀キズナ（鳥取県）

編：いや〜、もうエキセントリックはやめようと毎回思ってるんだけど、この歌が替え歌向きなのか、やっぱおもしろいんだよね。今度は新しい歌にも挑戦してくれ！

挑発にかける青春！ ジョー 限界への挑戦

『ドラえもん』のOPで替え歌を作りました。タイトルは『ジョー・ヒガシ』です。

愛すべきゲームたち

私を一歩踏みこませた超大作『KOF'97』

'94年にその姿を現してから、最新作は去年の夏。ネオジオといえば、『サムスピ』『餓狼』『龍虎』という決まり文句を一気に覆し、今やSNKの看板ゲームとなり、国外でもイベントまでおこなわれるようになった夏の風物詩『KOF』。そしてこの最新作『KOF'97』は、格ゲー大好きな私を一歩踏みこませてくれたゲームです。

理由は、今まで私は「格ゲーなんて出てきた敵をやっつければいいんだよ」と思っていましたが、その愚かな考えを180度変えてくれたからです。『KOF』には以前から興味を持っていたので、NF編集部の『KOF'97〜アンソロジー』を読んだところ、個性あふれるキャラたちのエピソードに感銘を受け、ストーリーの重大さを認識しました。その後は、今までの10倍楽しめました。

このゲーム最大の特徴は、〝モード選択〟です。『'95』からのシステム変更で『'96』になじめなかった人、かたや『'96』の方が気に入った人、どちらにも対応できるこのシステムに、SNKさんの思いやりを痛感しました。

また、SNKが世界に誇るゲームだけあって、背景のきめ細かさ、気持ちが高揚するBGM、キャラ数、必殺技のグラフィック、どれをとっても大満足の超大作！ もちろん、従来のゲームにある〝隠しコマンド〟を入力することによってキャラ数が増すという機能も健在。こうすると使用キャラは、驚異の36名！ 飽きを生じさせないこのゲーム、多くのゲーマーが感動と興奮を味わうでしょう。

最後に、こんな素晴らしいゲームをありがとう、SNKさん！

★PN／蒼い月（千葉県）

編：何ともアツイおたよりですじゃ！ってゆーか『KOF'97』の魅力を充分に語り尽くしておられますな。実に見事っス。

ただの格ゲーにはあり得ないようなストーリーの奥深さや、グラフィックの美しさなどにも注目したいよね。プレイヤーを飽きさせない作りというのは、やっぱりうれしいし。今後にも期待！



●PN／菊地翔一（鹿児島県）
覚醒時の火月でしょうか♡ カッコイイによろ〜。六道烈火6段出ると嬉しいのだ。愛の詩イカス♡

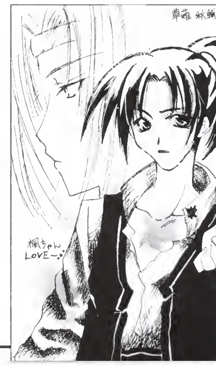


●PN／殺那悦次（大阪府）
いやいやすごく雰囲気あってカッコいいよ！ 哀しい人たちだったからね。復活して欲しいなぁ…。

こんなケツいいな
出せたらいいな
半ケツ　全ケツ
いっぱいあるけど
ヒガシはみんな適えてくれる
ダウン中の相手に
かましてくれる
半ケツの限界に挑戦だ！
「ヘーイ　爆烈ケツ見せオラオラオラ！」
アーアーアー
結局全ケツ　ジョー・ヒガシ

●PN／色（北海道）

編：いや、おもしろいんだけどさ…“全ケツ”って何なんスか!?　ようするにケツ丸出しってことっスかーッ!!



●PN／森月都（神奈川県）
トリコになるがよし！　ゲームはおもしろいしキャラもいいしね。楓&守矢のセットって実は珍しいの…。



●PN／真山楓にメロメロ巧（長崎県）
斬サムですにゃ！　そーいや骸羅10代だっけ…。次は楓描いてね♡

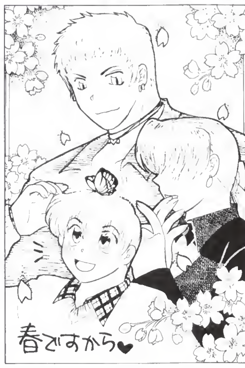


●PN／草薙けふ（大阪府）
お久し振りの投稿ですな。こんなTシャツ着てる人いたらイヤかも。とりあえず逃げるかな（笑）。

●PN／綺染らんる（宮城県）
すっかり同じ人とは思えなくなってしまった修羅&羅刹。っていうか別人。どっちがお好みかにゃ？



●PN／はるCHAN（岡山県）
この人たち、何か親子に見えるんですけど（笑）。平和でいいやね。1ヵ月早いが誕生日おめでとー♡



●PN／からさわ（長野県）
今頃CD版プレイしまくってるのかな♡　嘉神さんヨイっすよ。A級あるし（笑）。練習してね♡



一般人の質問



1番聞きたい質問だよね、これって。ってゆーか、KOFってやっぱり特殊な世界なんだよねぇ…。まぁ『夢の祭典』ってわけで、すべてよしとしとこう（笑）！

●PN／しまづくりこ（東京都）

ストーリーをよく読むと



ま、まぁ、そういうコトもあるかなぁ…なんてね、ハハ（汗）。しかしいきなり斬ろうとするたぁ、楓もなかなかアブない人だな…。守矢の冷たい目がいい味出してます。

●PN／結麻水寿（宮城県）

新・家政婦は見た



そうなんだよ。思いもよらぬ連続技が簡単に出ちゃったりするんだよ。まぁ、ゆーたら暴発なんだけどね…。普通じゃないようなスペシャルな技がバシバシ出るのでぜひ試そう（笑）！

●PN／サカモトタケヒト（福岡県）

走れ正直者



漂さん「おっちゃん」っていわれるんだよな…。あかりちゃんが若いからってのもあるだろうけど…いきなり「おっちゃん」いわれたら、やっぱりショック大きいよな。

●PN／貴杉樹理（北海道）

SNKキャラのPHS登場！　もし、山崎のPHSがあって、呼出音が「かかってこいよ…」だったら、速攻ゲットだろう。●PN＝石川ハジキ（茨城県）／それって、「かかってきたよ」じゃねぇ？　山崎の声でそんなセリフいわれたら…なんかカワイイかも♡（編）

『KOF京』の最終目的はKOF大会への出場だが、プレイヤーが先生になり京ちゃんを卒業させるゲームにした方が、ファンにウケそう。しかも、夜の課外授業アリ♡●PN＝部長アキヤマ（東京都）／夜の課外授業内容を具体的に50文字以内で述べよ。つーか、ガールズゲームのやりすぎ。いえる。（編）

オープンテラス

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！ みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

3月号の玄朱青白さんに一言 ボスキャラは強すぎる!!

3月号の玄朱青白さんの意見にはとても同感できる部分がありました。「キャラの強さを挙げる前にどれだけうまくキャラを使いこなせるか」。何とよい言葉でしょう。相手キャラに対してマイキャラが多少劣っていても、そのキャラを愛し、修練を積んで、自分の実力でカバーする。これは対戦においての理想的な形だと思います。

そして、これを考えた上で玄朱青白さんに一言。「そんな理想でさえも一瞬で打ち砕くほどに、ボスキャラは強いんだよ！」。ハッキリいいますが、特に『KOF'97』のボスの強さは「自分の実力でカバーしよう」といっている余裕がないほどだと思います。

一時期、暴走庵が巷に氾濫していた頃、私のまわりでは「強攻撃一発でゲージ2割減るくらい防御力が低い方がいい」とか「いっそガードなんてできなくてもいい」というような暴走庵非難の会話が、本気でされているほどでした。

ボスキャラの奥の深さを味わいたいというのなら、家庭用で充分でしょう。「ボスキャラが使えるから対戦で試してみよう」などという辻斬りじみたことを理解するのは、私には不可能です（勿論、これはゲームセンターにおける場合ですので、家庭用でのボスキャラ使用は大賛成です）。●PN／JJJ（東京都）

編：先月の〝ボスキャラ使用に大賛成〟という玄朱青白さんに対する意見が、今回多数届いた。それらの意見の中には〝強い人ばかりがゲーマーじゃない〟とか〝強い人が偉いわけじゃない〟といった、プレイヤーの姿勢にまで論点を広げたものもあったぞ。

特に『KOF'97』だと暴走ズとオロチチームの面々は、CPUキャラもプレイヤーキャラもまったく変わらない強さだから、人間が動かすとまったく勘弁！ ってコトになるんだよね。ゲーニッツやちづるみたく、性能を落としてくれればチョットはマシかも。

とあるPSユーザーの見解 今の移植状況は不公平だ！

『KOF京』の発売が決まってからというもの、PSユーザーがネオジオユーザーに敵意の目で見られているようで、何だか心がチクチクします。なぜなら、私もネオジオを持っていないPSユーザーだからです。

『KOF』や『サムスピ』などは本来ネオジオのものだと分かっています。でもメーカーさんがPSやSSに移植なさったのは、ネオジオユーザーだけでなく、もっとたくさんの、より多くの人々に楽しんでもらうためだったからじゃないんでしょうか？

なのに『武士道烈伝』のおまけゲームに京と庵の先祖が出現するのがネオジオCD版だけだったり、『天草降臨』でチャムチャムが出現するのがPS版だけだったり、PS版の『KOF』の発売が大幅に遅れたり…。これはかなり不公平だと思いました。

今回の『KOF京』の件でも、PS版で発売すると知った時、私はPSしか持っていないので、ハッキリいってウレシかったんです。でも、なんでPSだけなんでしょう？ ネオジオユーザーやSSユーザーの人はどう受け止めるのだろうか…やはり、結果的には不満だといっています。

みんな公平にできないものでしょうか？ ゲームでも他の商品でも、みんなが気持ちよく楽しまなきゃ意味がないのでは？ もっとすべての機種のユーザーのことを考えていただきたいんです。

あと、ネオジオユーザーの方も「移植するな！」とかいわないで欲しいです。それって冷たいです。何らかの理由でネオジオが手に入らない人も多いのですから（私もそうです）。PS、SSユーザーの気持ちも考えて欲しいです。みんなゲームを愛する〝仲間〟でしょ？ ちがいますか？ ★PN／キューティー社♡（大阪府）

編：それぞれのハードで得意としている部分も違うわけだから、全機種で同じことができるわけはないんだけど、やっぱり2D格闘ゲームとかなら、ネオジオROMがいいし、アドベンチャーのような家庭用向けゲームは、PSなんかが都合いいんだろうね。

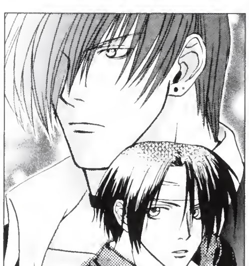
でも、かつてSNKが〝ネオジオは他機種に移植しない〟と公約したことがあったせいか、ネオジオユーザーがこういったことを笑って許せるようになるまでには、もうちょっと時間がかかるみたい…。



●PN／木村衣里（北海道）初めて見るとビビるよな〜。「何で出るの〜!?」って感じ（笑）。磐馬だって小さく見えるしさぁ…。



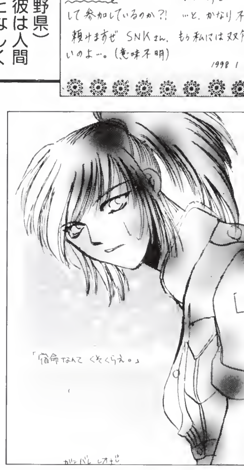
●PN／海老天花子（長野県）笑顔が素敵♡ いやいや彼は人間ですよ。技もちょっとおとなしくなっちゃったし…ちぇ（↑おい）。



●PN／八坂緋織（大阪府）ピアスがやらしい（なぜ?）♡引っ越し片づいたらどしどし送るナリ！ 最近引っ越し多いなぁ…。



●PN／成川刹那（福岡県）葉月ちゃんが忍び装束着たらこんな感じになるのかな？ 似合っててナイス♡ 使えたらいいよね。



●PN／くさばゆら（埼玉県）まわりにあったかい人がいっぱいいるからね、幸せになれるよ♡泣いても美人だのぅ。よかよか。



●PN／関矢あきら（山口県）ティセはねー健気で可愛いんだよねー。こっそりついてるフェルナンデス君がメチャ可愛いにゃ♡

オープンテラス

イラストノベルズ〜オロチ完結編で、「(俺の)彼女は俺に殺された」って書いてあるけど、前に俺が殺したんじゃないっていってたのにィー!! う〜そ〜つ〜き〜（笑）。●PN＝黒森音葉（東京都）／その前は"生死不明"だったんだよぉ。SNKさんからの情報はタイムリーに変化するから、気が抜けないっス（クリスの好物"ブータン"の正体も、そんなよ〜な理由で2つある）！ 一応、オロチ完結編のが最新情報っス。（編）

よろず質問&要望コーナー

創作ストーリーで質問。13字×200行程度とありますが、普通の原稿用紙しか持っていません。自分で13字×200行で書けばいいのか、根性で13字づめの原稿用紙を探せとおっしゃるのか、教えて下さい。
●PN／横井普司（岐阜県）

13字づめ原稿用紙はなさそうですね（笑）。13字×200行＝2600文字。つまり、2600程度で書いて頂ければ1行の文字数や行数は気にしなくてもOK。普通の原稿用紙なら6枚半ぐらいですね。用紙は何でも結構ですので原稿ができたら封書で送ってください。応募待ってます♥
（NF編集部）

ビリー・カーン様の得意スポーツは棒高跳びとありますが、彼は最高何メートルくらい跳べるんですか？
●PN／りるか（愛知県）

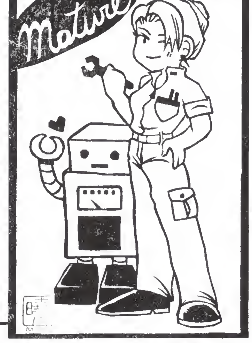
かなり跳べるという噂ですが、計測したことがないので正確には分からないみたいです。
（SNK広報宣伝課）

楓さんのステージのモデルになった場所ってあるんですか？ 他のキャラのステージも参考にした場所があったらぜひ知りたいんですが。
●PN／秋桜（岡山県）

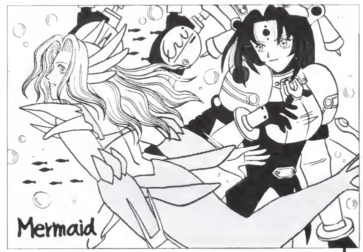
特にはないみたいですが、幕末をイメージする際に色々な写真を見て参考にしたようです。
（SNK広報宣伝課）

KOFの怒チームのラルフ、クラークについて質問です。彼らの履いているジーンズはどこのメーカーですか？ よければ靴も教えてください。お願いします。
●PN／冥、獄、業マニア（宮城県）

特にどこのメーカーというのは不明です。ただ、彼らは軍人ですし支給品？ かもしれませんね（笑）。
（SNK広報宣伝課）



●海野暁さん（兵庫県）
そーいやマチュアって誕生日だったのねー。この年齢の女性には嬉しくないかもしれんがのう…。



●PN／鷹丘聖（大阪府）
懐かしいのぅシーナちゃん♡ リーファとしっぽおそろいなんだよね。どうやって歩くんだろう…。

兄貴の『お料理万歳』



兄貴の手料理（つーか自炊）…食べてみたいような、みたくないような。やっぱ葉月の手料理の方がいいな（笑）。兄貴の顔が怖いですぅ〜。かっぽう着似合ってるけどね♡

●PN／菊地翔一（鹿児島県）

針と糸と俺。



細かい作業すると、手が震えるんだよなー。私なんて服縫うたびに暴走しまくって、気がついたら指が穴だらけ…。単に不器用なだけって説もあるけどね（笑）。

★PN／ヌメじろう（新潟県）

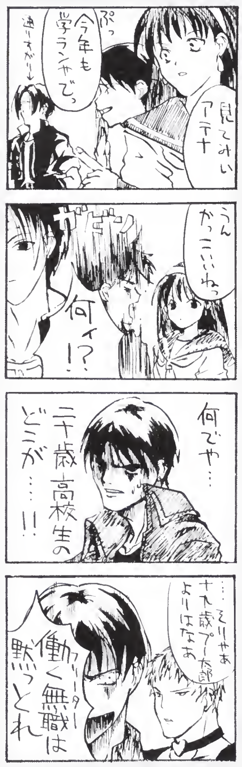
ベリベリプリティーグッドフェイスラブボウイ



どう『中をとる』のか不明だけど、何となくうなずいてしまった（笑）。彼も『華』とかいわれてるしね（ドラマCD参照）。それにしてもタイトル長いよ（笑）。

●PN／カトリマット（宮城県）

がんばれケンスウ☆



何か『20歳高校生』って言葉だけ聞くとすごくイヤな感じするけど、京だから許されるってゆーか（笑）。まぁ職業に貴賤はないってゆーし…とふと思う元働く無職の担当（笑）。

●PN／仲山尚子（奈良県）

オープンテラス

ところで君、月剣でどのキャラ使ってんの？　えーと、いちおう（一条）あかりです！　…ごめんなさい。★ＰＮ＝風月真太（埼玉県）／オーケイ！　グーだよ。こういうのを待っていたんだぁ～!!（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!!　特典として空耳度鑑定つき！　自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

空耳Q&A

『月華の剣士』の一条あかりの〝式神・天空〟がどうしても「琴月ィー」と聞こえてしまいます。もしかしたら、あかりちゃんって京と庵が好きなんでしょうか？　そのことを考えると夜も眠れません。一体、何ていっているんでしょうか…？

●ＰＮ／白音あおい（岩手県）

編：あかりちゃんめんくいだからね。楓のこと狙ってるぐらいだから、ＤＪステーションライブで共演した京と庵のことも、さりげなくロックオンしててもおかしくないかもね…、なんちて。

さて、実際のボイスはというと「嚙みつき！」でした。もしかして、闘ってる敵に嚙みつけって式神に命令してるのかな？　それだったら怖いな（笑）。

負けたら逃げるがサムライの鉄則!?

ポリゴンのサムスピで覇王丸のファイナルダウンの時のセリフが、「撤収～っっ!!」って聞こえるんですけど…。

自分が負けてしまったので、さっさと撤収でもするつもりなのかしらん。覇王丸、ちょっと情けないぞ!!　好きなのにっっ!!

●小栗奈緒子さん（愛知県）

編：命あってのものだしね。とどめ刺される前に逃げた方が得策だよね。でも、あんだけ斬られて生きてる確率は少ないかもしれないけど（笑）。

覚醒後の楓は愛をささやく戦士!?

『月華の剣士』で、覚醒後の楓の挑発が、「イッツ　フォーリン　ラブ！」と聞こえます。…そうか、あのポーズは相手に「愛」を伝えてたんだね（笑）。

●ＰＮ／愛戦士・智津（和歌山県）

編：発音がどことなく英語っぽいよね。でもちゃんと日本語で「ざまぁねぇーな」といっているのだ。ちなみに編集部では「イッツ　マネー　ラブ」と聞こえたという人がいるぞ！

ユガの好物は〝ねるねるねるね〟!?

侍魂の木偶＆ユガステージの曲に入ってる歌が「ねるじぇらねるね」とか「ねるねるねるね」と聞こえます。ユガの好物はお菓子なのでしょうか？

●ＰＮ／野田紀和（岩手県）

編：聞こえるんだよな、これ（笑）。ぶつぶつと呪文のようにね。あのお菓子のＣＭやっている魔法使いのお婆さんとユガの雰囲気似てるしね。

楓はSHAZNAファン!?

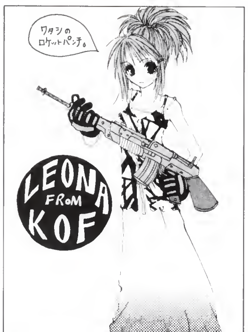
『月華の剣士』で、楓の必殺技の一刀・空牙のセリフが「シャズナ～」と聞こえます。もしかして、楓はＳＨＡＺＮＡのファンなのでは？

●ＰＮ／京マスター（岡山県）

編：だからバンドやりたくて金髪になっちゃったりするとか？　実は更に覚醒が進むと髪が赤くなってＩＺＡＭみたいな髪型になったりして…。



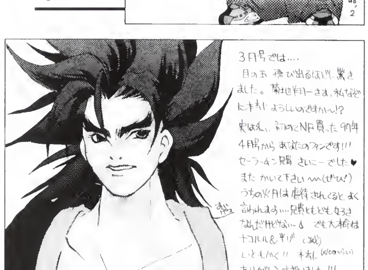
●ＰＮ／氷雨玄太（長野県）
春っスー！　氷を使うリムルルなのに、何か暖かくなるようなイラストだね♡　可愛いっスー！　にゃん。



●ＰＮ／ユチやん（京都府）
だぶだぶの服がめちゃ可愛い♡　マシンガン自分デザインって、ちょっと尊敬しちゃうかも。すごい。



●ＰＮ／紫憂潤巳（京都府）
ブレイジング楽しいよね！　キャスターって女の子にウケいいんだよね♡　美形だし悪人だし（笑）。



●ＰＮ／羅城水月斎（東京都）
兄弟が本命だと思ってた（笑）。虐待っつーか、好きだとついいじめたくなるのよね…。ヤバいか!?

怪談　ゲゲゲ…

ゲーセンに現れる黒いストーカーの影…

友人から聞いた話です。ある日、友人がゲーセンでゲームを見ていたら、見知らぬ男の人がずっと彼女の側にいて、別のゲーセンにいく時もずっとくっついてきたそうです。

さらに、ゲーセンの階段のところでイキナリ手をにぎってきたというのです。友人は怖くて逃げたそうですが、ゲーセンにもストーカーがいるなんて、ゾッとしますよね。特に女の子は気をつけよう!!

●ＰＮ／とりがい　みらの（北海道）

編：困った奴だな。そんな暇あったら仕事手伝え（笑）！

震えが止まらない社のコスプレ

夢の中で、七枷社がＩＺＡＭ（ＳＨＡＺＮＡ）のコスプレをしていた。似合ってたけど…目覚めた時、いろんな意味で泣けた。そして、震えが止まらなかった。

★ＰＮ／松本翻車魚（北海道）

編：…つい笑ってしまった。あんまり想像したくないかも。

ほんのちょっとした冗談だったのに…

高校2年の時に、国語の授業を教わっている先生が嫌いだったので、ノートに「そのまま死ね」と書いたシールを冗談で貼ったんです。そしたら、1年後にその先生は病気で亡くなられてしまいました。もうこんな冗談をするのはやめようと思いました。

だから庵さん、死ね死ねいわないでください。

●ＰＮ／くたくた（京都府）

編：言霊ってあるからね…。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×１冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

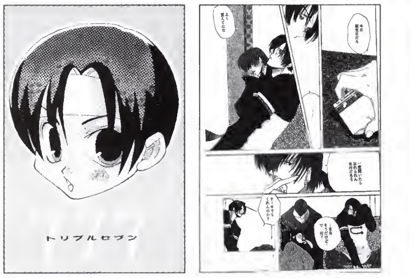
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ５cm×ヨコ７cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナー！に記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約１ヵ月ぐらいで手元に届きます。

777ートリプルセブンー



●京の誕生日絡みの庵×京本♡　さりげなくラブラブしているところがいいカンジです♡／Ｂ５／オフ／20P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒991－0064　山形県寒河江市平塩1281－50　奥山恵美（発行：MILK³＋M－VISION）

HONEY BEE!



●ロバ×リョウを中心にまわっているKOF'97本！　２人に他のキャラクターがわらわらと絡んでるギャグ本！／Ｂ５／オフ／28P／600円無記名小為替（〒込み）＋宛名シール／〒290－0047　千葉県市原市岩崎455　高石りく（発行：ダブルボディ）

THE KING OF FIGHTERS



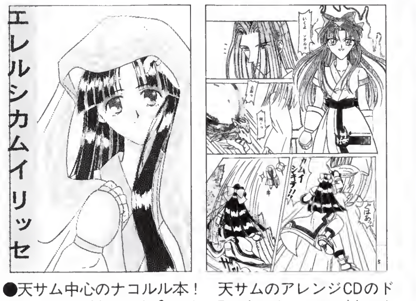
●KOF'95～'97のギャグ本！　アテナやユリ、レオナなどの女の子が多く出ている内容です！／Ｂ５／オフ／24P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒432－8038　静岡県浜松市西伊場町59－12－101　加藤みか（発行：LINE）

情熱炎上



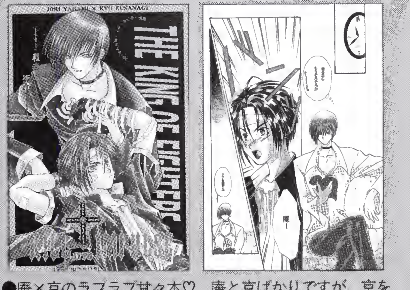
●テリー×キムの餓狼本！　生徒×先生のネタがほほえましくていいカンジです♡／Ｂ５／オフ／30P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒990－0832　山形県山形市城西町３－13－20　大宮千恵様方NFT係（発行：TOWNS）

エレルシカムイリッセ



●天サム中心のナコルル本！　天サムのアレンジCDのドラマのネタが多いかな？　その分、色々なキャラが出てます！／Ｂ５／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒319－1535　茨城県北茨城市華川町臼場326－12　今　菜穂子（発行：Studio NOW）

KILL ON IMPULSE



●庵×京のラブラブ甘々本♡　庵と京ばかりですが、京を慕っている真吾が可愛いです！　一部お姉様向けな内容有り！／Ａ４／オフ／36P／700円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール／〒631－0033　奈良県奈良市あやめ池南２－５－31　三輪あずさ（発行：十億分率）

KETTLE OCTOPUS FRIDAY '97



●KOF'97のオールキャラギャグ本！　全体的にのほほんとしてます。実話ネタがいいです！／Ｂ５／オフ／40P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒496－0902　愛知県海部郡佐屋町須依砂山79－８　三賀森方鍋島波多美（発行：新宿ザウルス）

K系人生3



●真吾が中心のKOF'97本！　わりとオールキャラのネタが多いですが、草薙さんが出張ってます！／Ｂ５／オフ／76P／千円無記名小為替＋390円切手＋宛名シール／〒461－0004　愛知県名古屋市東区葵１－17－17　佐伯香子（発行：ポリブクロ団…。）

絶対最強無敵



●KOF'97の龍虎チーム本！　タクマもしっかり出てるせいか極限流の本という色が濃いギャグ本！／Ｂ５／オフ／36P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒004－0041　北海道札幌市厚別区大谷地東５－９－15　コーポ高田A101　牧野明子（発行：りゅがろ）

オープンテラス

オロチ語（？）をある程度なら書ける私からの問題です。ОСАКА ФУТАКАЦУКИСИТАМАГА わ2丁目7－104。すみません、〝わ〟と数字は書けません。分かった人は手紙下さい。住所です。●村上優さん（大阪府）／編集部にはロシア語が分かる人はいませんが、裏に書いてあった日本語の住所と見比べると、なんとなく合ってるっぽいです、はい。完璧に分かった人だけ、手紙書いてね。（編）

『リアルバウト餓狼伝説2』のキャラセレクト画面…チャイナ娘と風の男の間、怪しすぎ! ネットチェックしとこ。●PN=M。マニアックス(大阪府)/P140のオリジナルサウンドトラックスのディレクターノーツを見てみよう! これ以上は語らずともお分かりだろう。ふふふ。(編)

文通&募集コーナー

●ペーパー配布者様募集! 交換20枚までOKです。送りつけ可。かなり不定期的に出すので、気長に待ってくださる方。何枚配れるのか書いて左記の住所までぜひ送ってください。初回のみ80円切手を同封してください。
〒848-0041 佐賀県伊万里市新天町649 松尾舞

●お友達募集中!! KOFは京、真吾、クリス、庵、etc.が好きな人、文通&イラ交しましょう!! ゲーセンでゲームの指導してくれる人も募集中!! 気軽に手紙ください。初回のみ80円切手同封でお願いします。年齢性別不問です!!
〒134-0082 東京都江戸川区宇喜田町1300-8 中村恵(13歳・女)

●サークル会員様募集!! ゲーム(キム・カッファン)中心のよろずサークル「キムち風味」に入りませんか? 興味のある方は、80円切手同封のうえご連絡ください。案内書をお送りいたしマス。キムが好きな人大カンゲイ♡ いちおう、私は幻十郎ちゃん♡のFanでもありますが(よろずだし)一番はやはりキム氏♡ ペンフレやペーパー配布者様も募集しております。まずは80円切手同封でご連絡を。同人グッズの使用OK。ペーパー同封大歓迎。
〒601-1395 京都府宇治市炭山久田45-9 笹谷七瀬

●KOFや月華の剣士、サムスピなどが好きな人! ぜひ私と文通かイラ交、どちらでもいいのでお手紙ください。年齢性別問わず!! 初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。
〒987-0361 宮城県登米郡豊里町新田町182-4 佐藤多恵子(13歳・女)

●求むっお友達になってくれるお方! サイコソルジャーチームLOVE♡な方、サイコソルジャーチーム使いの方(ケンスウだけでも可♡)お友達になってください…。KOF、月華、サムスピ好きなら誰でも♡ まわりに理解者少なくて泣かされてます。お手紙ください。イラ交もしてくださると感動。年齢性別不問です。
〒251-0861 神奈川県藤沢市大庭5255-1 湘南城山5-101 唐沢麻美(16歳・女)

●友達募集!! KOF、餓狼、月華の剣士が好きな方でお近くの人、格ゲーの腕に自信があるお方、友達になってください。一緒にゲーセンやイベントにいきませんか? 年齢性別不問です。
〒285-0814 千葉県佐倉市春路2-8-15 山城有矢(14歳・男)

●文通相手募集です。SNKのゲームが好きな人、イラ交してくださる人、ゲーマーな人、年齢性別不問。お返事確実でーす。ちなみに私は蒼月が好き♡
〒511-0902 三重県桑名市松ノ木2-13-18 仲彗子(11歳・女)

●文通相手募集♡ 月華の剣士の守矢、楓、あかり、雪が超好きな方、私と文通しよう! KOF、サムスピ、天外魔境も好きデス♡ 私は中1の女の子デス。初回のみ80円切手同封で。守矢が一番!な人にかぎります。
〒210-0834 神奈川県川崎市川崎区大島5-30-5-101 大迫枝理(13歳・女)

●月華のコスプレ友達募集! 月華のキャラで誰でもいいから、コスプレしている方(またはKOFキャラのコスプレでもOKです)、私をイベントに連れていってくださる方、お友達になってください!! ちなみに私は雪をやっております。文通やイラ交でも歓迎です♡ 年はなるべく近い人がイイです(スミマセン)。初回のみ80円切手同封でお願いします(できればプリクラも)!! 私の友達はクリスやってます♡ 先着5名様。
〒327-0102 栃木県佐野市出流原町689-2 鯉沼絵里香(13歳・女)

●KOF×餓狼などの格ゲーファンの方、対戦または文通などしてみませんか。近い人はゲーセンで対戦でもやりましょう。格ゲーのファイトスタイルにこだわる人、特に大歓迎(美しい勝ち方、キャラクターへのこだわり)。ビギナーの人にはやり方指導しますよ! こちらも何人かメンバーがいますので気楽にどうぞ。ゲーム関係で色々遊びたい人、年齢性別不問。まずは気軽に手紙をください(イラスト交換可)。P.S.すでにサークルを組んでいる人は、こちらのメンバーと交友を深めてみませんか。
〒116-0014 東京都荒川区東日暮里2-49-2 大和コーポ201 高山治也(22歳・男)

●お友達大募集!! 格ゲー好きな人、私と文通しませんかっ♡ 好きなキャラはラルフと影二です(その他ちづる、ユリ、あかり、守矢、閑丸くん、色、ナコ&リムも好きです)♡ 長期の文通に自信あり!! 年齢性別問いません! なかよく文通しましょう!〒766-0002 香川県仲多度郡琴平町北ノ町370-10 西上由恵(12歳・女)

●KOFアンケート回答者様求ム! そうでなくても、お友達or文通相手になってくださる方も、今スグ左記の住所マデ80円切手同封のうえお手紙ください♡ お手紙、ペーパーなど大歓迎です! ちなみに私は八神庵と社。女の子ではシェルミーと元ルガールの秘書たち(バイス&マチュア)が好きです。あっ、私のペーパーを配っていただける方も募集です。同県又は近県の方だったら、一緒にプレイしましょ♡ アンケートは6月までやってます!! 同人便せんOK。でも封筒はだめ!
〒835-0004 福岡県山門郡瀬高町大字河内539 河野衣里子

●おもにKOF、餓狼、サムスピ、月華の好きな方、サークルや同人活動について教えてくれる方、一緒にゲーセンにいってくれる方(家が近い方)、文通しましょう。年齢性別不問。
〒470-0202 愛知県西加茂郡三好町三好ヶ丘7-10-8 平岩佑貴(16歳・男)

●COME ON! サムスピフリーク♡ サムスピ&日本史&SNKゲームフリークのためのサークル「Freshに行こう!」の会員様大募集♡ 80円切手同封でお手紙くださいね♡
〒073-0173 北海道砂川市空知太西3条6丁目2-13 大西樹梨

●ナコ×閑、ガル×ナコのカップリングが好きという人、私と文通&イラ交してください(へただけど)。このカップリングが好きじゃなくても、ナコ、閑、あかり、クリスが好きという人も。格ゲー以外ではFF7(クラ×エア派の人)。あとゲームと何の関係もないけど、新撰組好きな人もヨロシクお願いします(沖田、原田LOVEな人)。
〒522-0053 滋賀県彦根市大藪町410-5 三輪葉摘(12歳・女)

●KOF(ラルフ、社、シェルミー)、餓狼(東、山崎)、月華(紫鏡)が好きな方、私と文通してください。へたですがイラスト交換もOKです。近郊の方なら一緒にカラオケいったりゲーセンで遊んだりしましょう! 一緒にイベントもいってくれたら嬉しいです。性別は問いませんが16歳以上で。初回のみ80円切手同封でお願いします。
〒091-0027 北海道常呂郡留辺蘂町字旭222-8 柏葉いづみ(16歳・女)

●侍魂サークル「TRINITY」(閑丸、ナコルル、リムルル中心)旗揚げにつき会員様常時募集中です。興味のある方、ぜひ入会という方、80円切手同封にてお手紙ください。あと現時点でサークルをやっている方もOK!です。委託ではありません。とりあえず入会、質問等の方お手紙ください。待っております。年齢性別不問。
〒537-0025 大阪府大阪市東成区中道2-24-2 サンヴェールル森ノ宮703号 住山和行

●お友達募集中!! ゲーム、アニメが好きな人。特に今、月華の剣士にハマッテます♡ コスプレやイベントも一緒にいってくれる人だとウレシイ♡ あと近場の方、ゲーセンにいきましょう(ヘタだけど)!! 初回のみ80円切手同封で。年齢性別不問です。
〒664-0026 兵庫県伊丹市寺本2-92 ハイツ寺本201 柳沢由紀(17歳・女)

●クリス、オロチ、レオナ、クラーク、閑丸、蒼月の好きな方、私と文通&イラ交してくれる方、手紙待っています。80円切手同封でお願いいたします。
〒573-0022 大阪府枚方市宮之阪4-1-8 高見はるか(14歳・女)

●文通相手を探してますっ! 特にKOFの庵、社、ラルフの好きな方なら大かんげー♡ そうでない方ももちろんOKです。もしよろしかったら文通してください! 初回のみ80円切手同封でお願いします!!
〒370-1201 群馬県高崎市倉賀野町1178 B-4-8 林真奈美(13歳・女)

●格ゲーが大好きな方(ゲーム全般OK)、私と文通&イラ交しましょう!! 近くの人なら一緒にゲーセンにいきましょう。そして私を指導してくれ(キム!?)!! 15歳以上、性別不問です。初回のみ80円切手同封で。
〒018-2303 秋田県山本郡山本町森岳字山崎137-1 成田佳恵(15歳・女)

●ちょいとそこ読むそこのあなた!! 文通&コスプレしましょ♡ 京くん、庵ん、紅LOVE♡な人!! ついでに庵×京も好きだとなおよろし!! 紅♡京でもOK♡ とにかく、KOFで盛り上がれる老若男女誰でもOK!! 条件に当てはまる人!! 今すぐ左記の住所まで! コスプレは仕方を教えてくださる、一緒にしてくださる方のみです。80円切手同封で♡
今年度、受験生デス。近くに住んでいて、イベントにいける方切実です…。へたですがイラ交もOKっス♡
〒162-0062 東京都新宿区市谷加賀町2-4-25-105 志田育美



●PN/鷹見梁来(埼玉県)
キングさんも今月誕生日だ! しかし女性には…(以下略)。いつまでも美人で強くいて欲しいっス。



●福永愛子さん(大阪府)
木偶のイラストって珍しいんだよね! ってゆーか、難しくない? こぼれそうな胸が何とも…♡

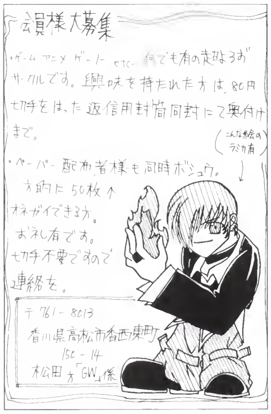


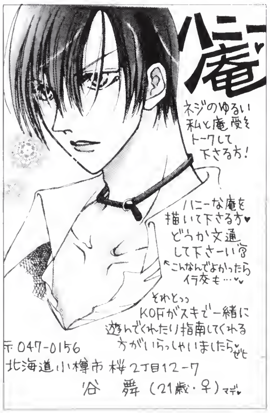
●PN/倉長行矢(福岡県)
2人ともお似合いでヨイですにゃあ。コスプレはともかく、背景出演は個人的にも希望したい!



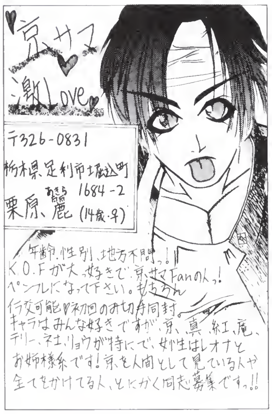
●PN/こたろう(大阪府)
オロチクリスも人気者ですにゃ。この笑顔が曲者なのじゃ! 何となく服がやらしーぞ(笑)。

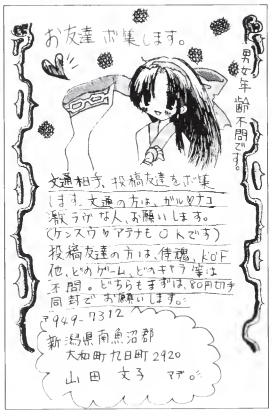
オフィシャルイラストでは左、キャラセレクト、勝ちデモでは右…鷲塚さんの十字傷って、一体どっちの頬にあるんだ!? ●PN＝左近寺右京（千葉県）／山崎のヒロや、レオナの制服の胸の模様や、庵のしょってる三日月の向きや、ケンスウの膝パットとか…武蔵、ルガール、ハイデルンの傷ついた目とか…1P対2P戦では反転ハメってけっこうあるのねん。（編）

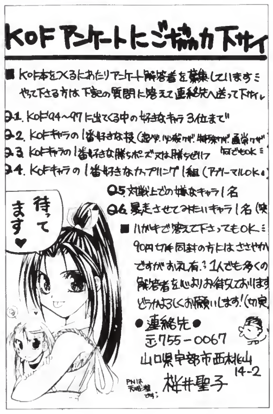












（14歳・女）

●金甲喚意識調査実施中。…というより半分、テリ×キムアンケート。興味を持たれた方は、80円切手同封で問い合わせてください。
〒666-0003 兵庫県川西市美園町11-10能勢口第3-106 稲垣静

●KOFの庵ん♡（ちょーラブ）、社、シェルミー、クリス、レオナ、オロチが好きな人、文通相手になってくんなましー（やべっ！ ナマリが!!）。イラストとか描いてくれるといいな～。お友達になってくれる人でもいいです。でも、今はお手紙の相手が欲しいです。できれば女性の方がいいですが、別に男性でもいいです。初回80円切手同封で。お返事超早いデス。
〒956-0035 新潟県新津市程島105-1 山田麻美（15歳・女）

●師匠募集デス（イラストについても語ろうゼ）。今から知ってたいんで、同人誌の作り方、イラストをうまく描く方法を教えてくれる方探してます。まだまだ未熟な私に色々教えてください。お願いします。
〒960-1245 福島県福島市松川町浅川字鶉峯18 尾形良子（11歳・女）

●お友達募集中です。年齢性別関係ないです。コスプレしたことないんで教えてください。イベントもいったことないんです。ちなみに好きなキャラは、山崎、シェルミー（ノーマル）、クリス（オロチ）、リムルルです。あとゲーセンで対戦も。実力はそこそこです。なるべく近くの方で、友達になったろうという方、お手紙ください。お願いします。
〒807-0875 福岡県北九州市八幡西区浅川台3-3-27 原田祐輔（17歳・男）

●当サークル「でておいで車にパピィ」では、会員様を大募集してます。SNK中心で、イベントでみんなと騒ぎたい！ってて方は、80円切手同封で連絡くださいマセ。会報にはコスプレ写真などのコーナーもありまっす♡ よろしくお願いします。
〒236-0006 神奈川県横浜市金沢区谷津町65-1-828号 浅野智美

●KOFの真吾、クリス、シェルミー、庵が好きな人!! 文通しましょう。年齢性別不問。80円切手同封でよろしくね。イラ交も少しはしましょう。
〒905-0002 沖縄県名護市字名護496 宮城実咲（12歳・女）

●今、この場所を見てくださった格ゲー好きなあなた、私と文通してください。市内の方だと嬉しいです。共にゲーセンめぐりましょう。自信ないけど、イラ交してもらえるとなお嬉しいです。カラーイラストの描き方教えてください。お手数ですが、初回のみ80円切手同封でお願いします。私はこの春多分高校生です。
〒949-8615 新潟県十日町市大字中条甲735-4 中林聡美（15歳・女）

若気の至り



やっぱり間合いは守らなきゃね！ いきなり坊主を呼べとは、なかなかいうなあかりちゃん♡ 密かに十三の『苦労人』の文字が泣かせる。が、鷲塚氏はもっと泣かせる…。不幸。

●PN／風科空太（福岡県）

免許皆伝



草薙の神拳をかわすとは、なかなかやりおるな真吾！ そこまで上達しておったとは（笑）。最後の真っ白な京ちゃんが何ともいえない♡

●PN／真上冬也（埼玉県）

今年も最凶



兄貴の台詞ってヤバいの多いからなぁ…♡ 確かに葉月ちゃんには聞かせられないかもね。ゲーセンでも顔を赤らめてしまう乙女続出。でも使ってしまう乙女心（笑）♡ なんちて。

●PN／羅城水月斎（東京都）

姉さんのヒミツ♡



そーいや鏡とか使ってるよな（笑）。でもこれって普通の人間でも使えるのかしら？ どうでもいいけど、雪って氷使いなのに寒い格好してるよね…って、これも彼女と同じか!?

●PN／空飛さみ（宮城県）

これを見ている半蔵（羅刹）使いの奴。色に2P側からもず落としをキメる時は、まわりに15歳未満がいないか確かめなさい。大自然のおしおきを食らうぜ。●PN＝ラ・ル・フ君（京都府）／編集部では"15禁ゲー"と呼ばれている『侍魂』。これで色がちゃんとおパンツをはいていることが判明（Tバックらしい）！ よかった、ノーパンぢゃなくて…。（編）

売買&交換コーナー

●売り／ゲーセンにある色のでっかいポスター）を。高価優先。送料はそちら持ち。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。〒569-0857 大阪府高槻市玉川2丁目7-104 村上優

●売り／ロム版『メタルスラッグ』、『まる子デラックスクイズ』、『ステークスウィナー』、『天外魔境真伝』、ネオジオ用メモリーカード（新品）を。高価優先。希望価格を書いて、葉書でご連絡ください。〒563-0042 大阪府池田市宇保町3-3 丸和文化 馬場仁明

●売り／ネオジオロム版の『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』（美品）を7千円で。送料はそちら持ち。まずは葉書でご連絡ください。〒780-0985 高知県高知市南久万1-67 門田英忠

●売り／ナコルル目覚まし時計（未使用）とCD版『ソニックウィングス3』、『真サム』、『斬サム』、『コウカイザー!』『ネオジオCDSP』をセットで2万円で。送料はそちら持ち。支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。〒350-1233 埼玉県日高市下鹿山494 高麗川団地2-5-504 新堀克栄

●売り／京&ユキ便せん作りました。白マット紙ピンク刷り。10枚で100円＋送料160円です。2冊以上は1冊につき100円追加。送料は同じでOKです。ペーパーもあります。80円切手＋宛名カードで請求してね♡ 月華便せんもあるよん。〒079-8417 北海道旭川市永山7条3丁目4-22 福本方 藤崎景子

●売り／KOFダンストラック、KOF'96オリジナルサントラ、KOF'96ドラマCD、天草降臨アレンジサントラ、サムライRPGドラマCDを半額で。返信用切手（ミニレター可）同封のうえ、ご連絡ください。〒989-5402 宮城県栗原郡鶯沢町字南郷久保1-1 千葉志保

●売り／ネオジオCD本体（箱、説明書なし）＋CD版『餓狼伝説3』＋『ワールドヒーローズパーフェクト』＋『風雲黙示録』＋『ファイナルロマンス2』＋『KOF'94』＋『KOF'95』＋コントローラー2個を5千円以上で。高価優先。希望価格、支払い方法を明記のうえ、往復葉書でご連絡ください。〒775-0203 徳島県海部郡海南町大里字上中須117 山田勝規

●売り／ナコルル便箋です。紙：色上質さくら、刷色：蛍光ピンク、B6、10枚入り。50円で販売しております。1部20g。送料：1部120円、2部140円、3部160円。代金は購入数×50円切手でお願いします。代金分の切手、送料分の切手、宛名カードを同封して、以下の住所までお願いします。〒736-0034 広島県安芸郡海田町月見町8-3-405 茶堂まどか

●売り／ネオジオロム本体（箱、説明書なし）＋付属コントローラー1個＋コントローラープロ1個＋ソフト1本を7千円で。ネオジオCDZ一式＋CDソフト（『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』＋『ADKワールド』＋『天外魔境真伝』＋その他11本）をセットで3万円で。送料はそちら持ちでお願いします。2種類ともに1番最初に連絡届いた人に売ります。往復葉書でご連絡を。〒926-0027 石川県七尾市後畠町山部4-32 日光潤

●買い／KOF'97のぬいぐるみ、ケンスウか真吾をなるべく安価で譲ってください。送料こちら持ち。希望価格を書いて、まずはお葉書で。〒701-0205 岡山県岡山市妹尾3384-1-1-103 木南善之

●買い／『KOF'97』のロム版を1万5千から2万円程度で買います。葉書でご連絡を!! なるべく美品希望 〒347-0012 埼玉県加須市多門寺185-3 横山明紘

●買い／ロム版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』（箱、説明書有り）を1万円くらいで売ってください。送料こちら持ち。安価優先。希望価格を明記のうえ、往復葉書でご連絡を。〒770-0808 徳島県徳島市南前川町2丁目30 中津昴

●買い／KOF'97のマスコットキーホルダーを15体セット5千〜8千円で。バラも可。詳しくは葉書でご連絡ください。〒573-0047 大阪府枚方市山之上3-5-1-1 矢野靖之

●買い／SNKトレーディングカードのブルーマリーのスペシャルカードを高値で買わせていただきます。またはこちらの覇王丸or不知火舞と交換してください。両方とでも結構です。売ってくださる方は希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。また、ブルーマリーに関するものなら基本的に買い取らせていただきますので、こちらも同様にご連絡ください。お願いします。〒511-0233 三重県員弁郡東員町城山3-22-12 森脇健太郎

●買い／セガサターン版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の不知火舞のクリスマスポスター、もしくはテレカを売ってください。ポスターは美品希望、テレカは使用後のものでもいいです。少しぐらい高値でもいいです。切実です。ご連絡お待ちしてます。〒665-0842 兵庫県宝塚市川面6-14-20 坪田亜記

●買い／月華の剣士のグッズなど作っていらっしゃる方、お手紙ください。買わせていただきます!! 特に守矢×楓、もしくは楓中心（覚醒後でも超OK!）の本を作ってる方、いらっしゃいましたらゼヒ♡ 切実ですーっ! 〒124-0005 東京都葛飾区宝町2-34-24-606 庄司美穂

●買い／ネオジオCDZ本体＋コントローラープロ2個＋CD版『サムライスピリッツ天草降臨』を2万円で売ってください。どれも美品。葉書で連絡してください。お願いします。〒799-3111 愛媛県伊予市下吾川380-134 安藤薫

●買い／ネオジオCDZ本体一式を『KOF'97』のソフトつきで、2万円以下で買います。安価優先、送料そちら持ち。希望価格と状態を明記のうえ、80円切手同封でご連絡ください。〒503-2114 岐阜県不破郡垂井町府中2246 邦幡雅史

●買い／ネオジオCDorネオジオCDZ＋コントローラー×2（プロでも可）を格安で売ってください。送料こちら持ち。まずは葉書でご連絡ください。〒732-0051 広島県広島市東区光ヶ丘1-39-1-105 品川剛士

●買い／ネオジオフリーク創刊号を500円（ポスターつき600円）ぐらいで買います。送料こみの値段を書いてご連絡ください。〒830-0001 福岡県久留米市小森野町1-4-1 渡辺友貴

●買い／『KOF'97』の八神庵のぬいぐるみ、『FFVII』のティファ、エアリスのぬいぐるみを売ってください。保存状態は問いません。500〜千円ぐらいだと嬉しいです。送料などはこちらが持ちます。送料こみの希望価格と売ってくれるものを書いて、葉書でご連絡してください。お願いします。〒018-5701 秋田県北秋田郡比内町扇田字下川端62 小板橋直人

●買い／ネオジオフリーク'97年9月号〜'98年1月号までと、ネオジオCD版『サムライスピリッツ天草降臨』を。できるだけ美品希望。本は一括の人優先。往復葉書でご連絡をください。安価でよろしく。〒666-0142 兵庫県川西市清和台東1丁目4-55 長谷川浩一

●買い／ネオジオCD版の『オーバートップ』か『リーグボウリング』を千500円くらいで売ってください。特に『オーバートップ』を希望します。送料こちら持ち。〒880-0212 宮崎県宮崎郡佐土原町大字下那珂4058-276 高城雄一

●買い／ネオジオCD版『リアルバ



●PN／霞屋基（福島県）
猫のように頭ぐりぐりなでたり、とかしたくなっちゃったりすると、結構重症かも。可愛いからいいか。



●PN／日下部柾葵（山形県）
ゲーセンのマナーはみんなで気をつけないとね。華やかなの、結構似合うと思うけど…ダメ（笑）？



●PN／蒼城たくと（秋田県）
何かスゲーカッコいい庵じゃ！ '98でもカッコよくいて欲しいよね。とりあえず吐血禁止（笑）。



●PN／きりしま成子（東京都）
パピィもデカいが、シクルゥはもっとデカい（笑）。照れても使うのじゃ！ 強いぞ♡ A級とか…。



●PN／館川まこ（愛媛県）
懐かしの餓狼3の衣装♡ これもなかなか可愛いのよね。レオタード忍蜂は復活せんかのぅ…。



●PN／ヒリュウアスカ（三重県）
ピンクって羅刹カラーのイメージじゃないけど、リムだとハマるんだよな。可愛いけりゃよいのだ♡

ウト餓狼伝説スペシャル』を2千円以上2千500円以下で。キズがあってもプレイできればOK。送料こちら持ち。希望金額+送料を含めた金額を記入のうえ、往復葉書でご連絡ください。お願いします。
〒861-0155　熊本県鹿本郡植木町轟71　牧野光秀

●買い／真サムライスピリッツのドラマCD（CD文庫）を売ってください。買取り額は定価以上を絶対保証。送料はこちら持ち。とにかくご連絡ください。
〒254-0914　神奈川県平塚市高村203-19-704　森川貴美子

●買い／KOF'96のポスター（ネオジオCD版ソフトの表紙のもの）を売ってくださる方！　美品なら高価買取りいたします。今ならトレーディングカードの覇王丸、ナコルル、舞、色（スペシャルカード4枚）をつけるのでお願いします!!　希望価格、ポスターの状態を明記のうえ、葉書でご連絡ください。
〒352-0001　埼玉県新座市東北2-25-8ドーミー新座志木レディース713号　割田小百合

●交換／僕のロム版『龍虎の拳2』（箱、説明書なし）+千円を、あなたのロム版『痛快GANGAN行進曲』か『超人学園ゴウカイザー』と交換してください。壊れてなければどんな状態でもOK。送料はそちら持ち。葉書で連絡ください。
〒320-0075　栃木県宇都宮市宝木本町1140-184　粕川優也

●交換／僕のメモリーカード（箱はあるけどボロボロ、説明書もあり）+ネオジオ付属のコントローラー+ネオジオCD版『ADKワールド』『ステークスウィナー』『餓狼伝説3』を、あなたのロム版『メタルスラッグ』か『KOF'96』と交換してください。それとネオジオCDを安く売ってください。
〒432-8062　静岡県浜松市増楽町85-1　杉山敏永

●交換／僕の『KOF'95、'96攻略本』+ネオジオロム版『真サムライスピリッツ』+ポスター（ゲームや歌手のもの）を、あなたの『KOF'97アンソロジー』か『KOF'97キャラクターズドラマCD』と交換してください。送料はそちら持ちでお願いします。まずは葉書でご連絡ください。『ドラマCD』と交換してくれた人にはおまけつけます（たいしたものではないです）。
〒956-3313　新潟県豊栄市若松町6-27　三井アパート一号　角田大輔

●交換／私のネオジオロム版『月華の剣士』（箱、説明書、アンケート葉書あり）と、あなたのナコルル目覚まし時計を交換してください。送料はそちら持ち。往復葉書でご連絡を。
〒671-1554　兵庫県揖保郡太子町船代278-13　玉田剛

●交換／私のロム版『KOF'96』+『リアルバウト餓狼伝説』+『ワールドヒーローズパーフェクト』の3本を、あなたのロム版『フライングパワーディスク』と交換してください。まずは往復葉書でご連絡を。
〒811-3213　福岡県宗像郡福間町4848-4　蔦野浩隆







投稿規定

新コーナー設立!!
旧コーナーともども
よろしくね！
賞品制度も健在だぞ

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人が多くて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語りあいましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！　というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレター1には賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！　採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！　文字数は13字×40行程度。採用者には賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入するのだ！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、今回から写真つきの告知も新たに募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分か分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉

① 募集内容が分かる一文

テコンドー教えます!



年齢／30歳　性別／男　職業／テコンドー師範　住所／韓国～

青空の下、キム道場で私たちと一緒に精神と肉体の修行をしよう！
曲がった根性を持った若者よ、私が一から教育してあげよう！　また、そういう子供をもった親御さんからの応募も待っています。

② 名前　キム・カッファン

③ 年齢、性別、職業、住所

④ 16文字×6行程度のPRメッセージ

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOKよ！　傑作に賞品進呈。

【天晴】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写ってる人全員のPNと住所を必ず書いてね。
また、特にロケーションやシュチュエーションに凝った作品は、天晴内にある〝私、凝ってます♡〟コーナー宛てに送ってちょ。詳細は113P参照。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキをそのまま送ると、郵送の途中で汚れたり色が落ちたりするので注意だ。〝誘惑賞〟には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細は86Pだ。

【読者創作ストーリー】
・オリジナルの創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラは、ネオジオゲームに登場する人なら誰でもOK！　主人公は動物でもいいよ。採用者には賞品を進呈。必要事項など詳しいことは、96Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！　詳細は78P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は、毎年2月号と8月号誌上。きみの手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲー目安箱】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！　これで、脱初心者ゲーマーだ！

【ゲーム用語辞典】
・あのNF一のカルトなページ「ゲーム用語辞典」が、なんと読者参加型コーナーとしてパオパオカフェ内にリニューアルが決定！
誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！
文字数は90字以内。もちろん最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UP!?
第2回目の募集は「え～か」です。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便箋などでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

「いくぜ、クラーク！」「おう！」「エクスチェンジャー!!」●PN＝榎木津りょういち（茨城県）／これまたマニアックな…。解説しよう！　これは『KOF'97』のラルフVSクラーク時専用の登場デモのセリフである。ホントは「クロスチェンジャー!!」なんだけど、『マネーアイドルエクスチェンジャー』とかけているわけ。ん～、ラルフとクラークがふりふり衣装の両替戦士に変身…あっ、戦士ってトコは合ってるね。（編）

新作ソフト発売予定リスト

3月23日現在

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆HYPER NEOGEO64						
オフビートレーサー	SNK	レース	—	発売日未定	—	無回答
◆MVS						
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	277M	4月2日発売予定	29,800円	100%
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	539M	4月29日発売予定	32,000円	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEO CD/CDZ						
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	6,800円	100%
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	—	6月発売予定	価格未定	100%－α
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	—	7月発売予定	価格未定	100%－α
◆セガサターン						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	5,800円/7,800円	100%
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	5,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	5月28日発売予定	5,800円	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	格闘アクション	—	6月25日発売予定	5,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	SNK／夢工房	アドベンチャー	—	夏発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドルエクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	発売日未定	5,800円	98%
◆ゲームボーイ						
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ	格闘アクション	4M	3月27日発売予定	3,980円	100%

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※セガサターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は"お買い得セット"の値段です。

♥ユーザーの声♥

京サマラブラブ♡の私が一番気になるタイトルはもちろん、『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』です。

オリジナルの京サマもいいけど、夏元さんの描く京サマもカッコいい！

ストーリーも何だかおもしろそうだし、自分の行動によって誰とKOFに出るかが変わるっていうのもグッド。

ただ気になるのは発売日。4月号のリストでは「春予定」だったのに、どうもウワサでは「夏予定」になってしまうとか。ふと頭の中を『真説サ○ライスピ○ッツ武士○烈伝』の悪夢がよぎる（笑）今日この頃。

まぁ、あそこまでは…と思いますが、一刻も早い発売、待ってます♡

●PN／六条静（東京都）

さすがにあそこまではのびないんじゃないかと…（笑）。その後にもドンドン新作が控えてますしね。

とりあえず5月発売予定のPS版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』に予告編ムービーが入っているので、それで夏までガマンでしょう。

『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』今からとっても楽しみです。餓狼シリーズに新キャラ出るのって、3年ぶりくらいなんですよね。

香緋はかわいいし、リックはカッコよくて、どちらもそれぞれいい感じです。今回はこの2人のうちどちらかをメインに使っていこうかなと思っています。

でも香緋の技名が大阪の地名って…ホントですか？

●PN／結城まりん（千葉県）

3月20日に全国発売となった『RB2』。もうみなさんかなりやりこんでいると思われますが、いかがでしょうか。

久々の新キャラ2人も、それぞれすでに固定ファンもついており、高い人気ぶりがうかがえます。

ところで香緋の技名ですが、そのほとんどは結城さんのいう通り大阪の地名から取られているようです。

でも超必殺技が"だいてつじん"、潜在能力が"まじんが"って…。

こんなゲームあったらいいな

タイトルは『ザ・サクセサー（後継者）』。プレイヤーはリョウ、舞、京など各流派の代表キャラになり、自分の息子（娘）に技を伝えます。

が、相手は子供。だだはこねる、サボって遊びにいく、武者修行三昧させると放浪癖がついて、出席日数が足りずに留年（笑）etc.

最終目標は「KOFで格闘界デビュー」ですが、育て方次第では立派なラスボスに成長して親子対決…日頃の交流が大事です。それでもグレたら、キムおじさんの更生説教がおすすめ。

なお、プレイヤーの夫（妻）は選択制ですが、他流派の人を選ぶと進路問題で血を見るかも。

夫婦の対話も忘れずに。↓教訓もついてる。

●PN／とむ・ちゃぺ・くん（青森県）

「自分の子供に技を伝える」って一子相伝な感じがしてかっこいいかも。

このゲーム最終的には「息子よっ！この父の屍を乗り越えていけぇぇ!!」とかいってバトルになるのか？

息子の力が自分を越えた時がエンディングで、その時自分が勝つと逆にバッドエンドになるとかね。

となると、ベストエンディングは「教えることはすべて教えた」と言い残し、自分が死んで息子号泣？ ベストなのに死んじゃうのはいやかも。

はみ出し新着情報
①PS『リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND（限定版）』SNK　格闘アクション　6月25日発売予定　6,800円※「SNKファン・コレクション餓狼伝説」とのCD-ROM2枚組
②PS『ATHENA—Awakening From The Ordinary Life—』SNK／夢工房　アドベンチャー　夏予定　価格未定

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-0005

東京都文京区水道　2－13－12

SKビル202

（株）芸文社　分室

ネオジオフリーク編集部

5月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　　）

ネオジオフリーク5月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pをご覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

2. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　　　）

3. 将来ゲーム業界で働きたいと思いますか

①はい　②いいえ

4. 上の質問で①を選んだ方は、どんな職種に興味がありますか

①プランナー　②グラフィッカー　③プログラマー

④声優　⑤サウンドクリエイター　⑥広報・宣伝

⑦その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

5. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

春眠暁を覚えず…、とはよくいったもので何でこの時期はこんなに眠いんじゃ〜!!　かといって素直に寝てしまえるほど、世の中甘くない！　トホホ。とりあえず天晴いくぜ！

矢吹真吾&麻宮アテナ



★PN／真吾＝RYO＆アテナ＝カヲル（茨城県）
　なんか珍しい組み合わせの１枚じゃのう。名づけて〝現役高校生カップル〟ってか？　拳崇が見たら怒りだしそうな位、お似合いじゃのう♡　ってことで天晴賞を進呈じゃ！

ジョン・クローリー



●PN／ヤチ（愛知県）
　レアなキャラクターのコスプレが登場じゃな！　非常に渋くて、男らしくて、カッコイイゾ！　密かに天晴はレアキャラの方が歓迎されるのじゃ！　ってことで次からもよろしく!!

一条あかり



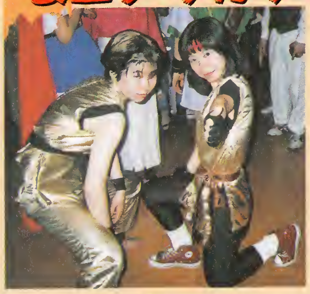
●PN／堀田摂津守（京都府）
　バッチリポーズを決めてるあかりちゃん♡　元気一杯なあかりの雰囲気がすごく出ていてグッドじゃ、グッドォー！　友人の手作りという下駄は木製で重いとか。おつかれさまです！

リムルル



●PN／CANON（愛知県）
　相変わらずコスプレでも大人気のリムルル！　ルル姉妹は毎作品、衣装が変わって大変なのにコスプレ人気は高いよな。うむ。しかし、せっかくのおみ足が写ってなくてちと残念なり…。

リョウ・サカザキ&ユリ・サカザキ



●PN／リョウ＝AV桟敷香＆ユリ＝鳴海ノリミ（埼玉県）
　サカザキ兄弟の登場！　しかもオリジナルカラーのゴールドだ！　この服なら、サカザキ一家になぜかつきまとってる貧乏なイメージも一掃できるかも。なんちて（笑）。

草薙　京



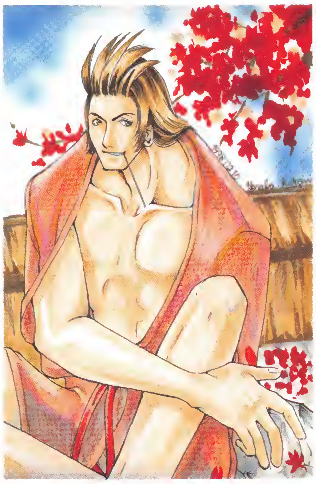
●中村未来さん（香川県）
　実に５ヵ月振りの『今月の女京様』じゃ！　流し目がたまりませんな。よく男の子に間違われてしまうとか。実は、担当もはじめてみた時は男の子かと思ってしまったぞ。その位、キマってるということで許してたもれ。

私、凝ってます♡

今月は、広島県のPN／さなぎ（レオナ）＆PN／犬彦（ラルフ）のアイスラッシャー連続写真じゃ！　実はこのアイスラッシャー、庵の月のマークを使ったとか。ある物を利用する心がけ実に天晴！
　さて、ここで凝ってますファンに朗報！　コーナーの拡大につき、凝ってます写真を大募集するぞ！　ゲームさながらの迫力写真から、受けねらい写真まで何でもOK！　ストーリー性のあるもの、連続写真大歓迎！　優秀作品には景品も用意しているぞ！
　コーナーが拡大するか否かは君たちの写真にかかっている！　我こそはと思うコスプレイヤー諸君！　どんどん写真を送ってくだされ！



3パーセントの誘惑



●PN／片桐はるか（秋田県）
足はやっぱ反則だよね。男でも女でもお子様でも足出しちゃヤバイよ（笑）。そしてチラリズムがお約束と思うのだがどうかのう？



●PN／星瀬弘（埼玉県）
カラッと晴れた青空がなんともテリーらしいっすね！　RB餓狼2でもテリー兄貴は相変わらずカッコイイぞ！　使うしか!!

●PN／いりなみ葵（神奈川県）
それぞれの後ろにいる朱雀と青龍がかわいいのう♡　こいつらもパピーとかママハハみたく闘ったらおもしろいかも（笑）。





●PN／ユチやん（京都府）
普段着の真吾かな？　こうやって見ると今時の若者って感じだけど、TシャツはNEO・GEOのロゴ入りってのがイカス！

●PN／黒沢さとる（北海道）
印刷される分かりづらいけど、切り貼りしてるイラストは結構多いのじゃ。ただしやる時は剥がれないようにしっかり貼ってね♡





●PN／粕井涼太（福岡県）
レオナの持ってるイチゴは個人的に野イチゴ希望！　ビニールハウスで栽培されたものより、その方が似合うよね♡



●PN／綾辻辰斎（埼玉県）
天和じゃ！　しかもコスプレもしているとはなかなか熱い方ですな！　今度は天晴にも送ってね♡

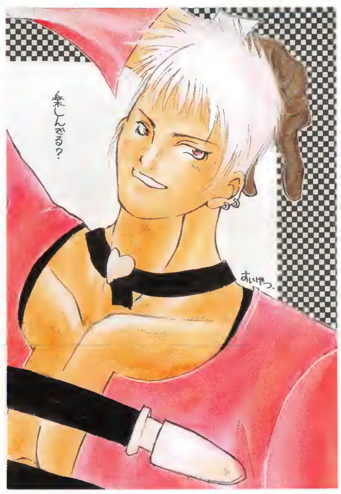
●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
ラルフとレオナって親子みたいな、兄弟みたいな不思議な関係だよね。でもラルフみたいなお兄ちゃんがいたら楽しそうかも？





●PN／梧桐浬（北海道）
ハイプリエステスの服って確かにお姫様っぽいよね。でも間違えられちゃうと悲しいかも…。分かってもらえるよう布教するしか!!

●PN／羅城水月斎（東京都）
社の「楽しんでるぅ～?」のイントネーションがたまんないよな。「楽しんでま～す♡」ってつい素直に答えちゃいそうだよね（笑）。





●PN／ボブチーム（岡山県）
十三だけのイラストって実はないんだよね。だいたいあかりとペアなんだよな。まあ、あの２人は最強コンビだしね、うんうん。

●PN／春雨マナ（富山県）
人の武器とっちゃだめだよ（笑）。でもまあ山崎には武器持たせない方がいいのかもしれないけどね。いえる。

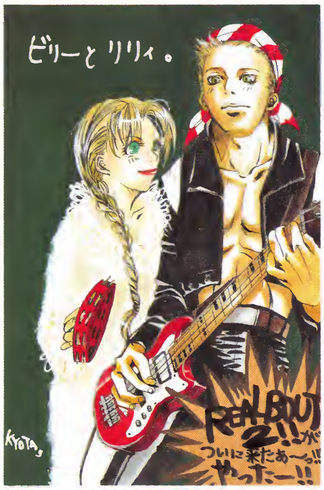




●PN／いかがわしいな（鹿児島県）
ライって、実はショタ心くすぐるキャラだと思うんだけど、アチシだけかいな？　半ズボンだし、ニーパットだし…。う～ん。

●PN／伊藤晴樹（東京都）
庵はともかく京まで怪獣とは…。まあ炎出るしね（笑）。下の方で逃げてる人々がいい味出してますな。特にじいさんがいいカンジ♡





●PN／氷屋叶太（滋賀県）
兄弟バンドでしょうか？　ついでにリリィちゃんがボーカルも兼ねること希望！　なんか歌が上手そうな気がするので（笑）。



●PN／桜宮りるん（大阪府）
黄ナコってキリっとしてるってイメージがあるんだよね。1番お姉さんぽいっていうか、しっかり者っていうか…。



●PN／秋野サンマ（埼玉県）
白京は〝乙女の夢〟という人と〝ギャグ〟という人に分かれる。本当はどっちなんだろうと思いつつ、〝乙女の夢〟に1票!!

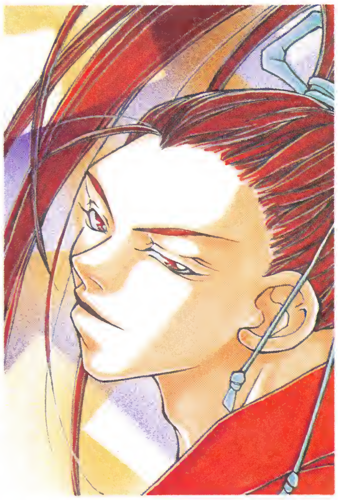
今月の誘惑賞



★PN／からさわ（長野県）
動かすと楽しい2人組とのことだけど、なんか見てるこっちも楽しそうなイラストだね♡　特にあかりの表情がいい味が出てますな。李の格好を真似してるのもグー！



●PN／ばらスィー（静岡県）
もしかしてバナナン食べながら眠っちゃったのかな？　まだ眠そうじゃのう。よしよし、寝たいだけ寝るがよし！



●PN／かくのすけ（広島県）
流し目の幻十郎様♡　そうやっていつも女を誘惑してるのね。まったく罪なお方。私もその毒牙にかかってみたい！　なんちて♡

ボスキャラ列伝

格闘、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームのボスキャラを紹介するコーナー「ボスキャラ列伝」。今回は続編も好評の『パルスター』のラスボス、メントス＆ブピーを紹介するぞ！　攻略・解析／DSP＋たろりん

メントス&ブピー ～パルスター

『ブレイジングスター』の元となったシューティングゲーム『パルスター』。ゲームの面白さと美麗なグラフィック、そして腕に覚えがある人間でもなかなかクリアが難しいという驚異の難易度により、伝説となったゲームである。

そして、その『パルスター』のラスボスこそ、ここに紹介するメントス&ブピーだ。

西暦2256年の7月、人類を侵略すべく太陽系に侵入した〝異生命体〟と、太陽系連邦との戦いが勃発。姉を、そして太陽系の星々を救うために主人公の山崎薫が宇宙に旅立ち、最後に対決するのがこのメントス&ブピーである。

性別や年齢はもちろん、すべてのプロフィール不明。自我があるかどうかも謎だ。ただ、人類の敵である〝異生命体〟の中で、最強の存在であることは間違いないだろう。

しか～し、ゲームの中での強さはなぜかイマイチ。ここまで辿り着いた人間なら、たやすく倒せるはずだ。ラスボスなのに…ちょっと悲しい。



ブピー DATA

HP:形態2　370
形態3　555
SCORE:50000

メントス DATA

HP:形態1　185
SCORE:12000

強さの証

検証1 攻撃力

ボスだけあって、大量の弾をばらまいてくる。しかし、ボイジャーおよびイオでほとんどの弾を防ぐことができてしまうので、あまり恐れる必要はない。

とはいえ、防ぐことのできない弾は、いずれも動きがいやらしい。これらに気をとられて通常弾に当たって死ぬ、なんて事態が起きることもある。総合的な攻撃力はまあまあ優れているといえよう。

検証2 防御力

与えたダメージに応じて3つの形態にチェンジするので、なかなか死なないという印象を受ける。しかし、それぞれの耐久力がそんなに高いわけではなく、効率よくダメージを与えていけば、それほど時間をかけずに破壊できるのだ。

検証3 グラフィック

CG技術を駆使して描かれたその姿は、不気味さを充分に伝えてくれる。特に、第1形態から第2形態にチェンジする時のモーフィング（CGを使った変形）や、第3形態のコアの表面のなめらかさなどは一見の価値ありだ。

検証4 難易度

繰り出してくる攻撃はいずれもパターンが決まっているので、個々の攻撃の対処法をしっかり覚えておけば、それほど強いボスではない。シューティングゲーム慣れしていれば簡単に倒すことができるだろう。どちらかというと、ボスにたどり着くまでの過程の方が難しい。

唯一ツライのは第2形態。画面内をぐるぐるまわって自機を押しつぶしにくる。うまくボスの反対側にまわりこんでよけなければならないぞ。

総合評価

以上の検証データからいくと、どうしても評価を低くせざるを得ない。「難しい」との呼び声の高い『パルスター』だが、冷静に分析してみるとボスは実は弱かった。まぁ前述の通り、ラスボスまでの道中はキツいんだけれどね。

ちなみに、続編である『ブレイジングスター』のラスボス、ヴラウシェラは激強。それと比べるとかなり見劣りしてしまう。



弾の数は多いんだけど、ハッキリいって見かけ倒しです

ボスデータ評価表

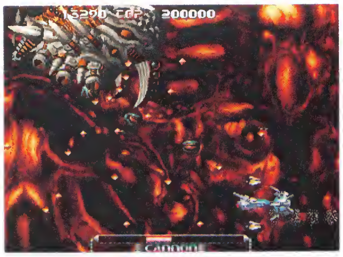
攻撃力	防御力	グラフィック	難易度	総合
B	C	A	C	C

※ボスデータ評価表はS～Eの6段階で評価してあり、Sに近いほど優秀です（編集部調べ）。

メントス&ブビーのここが嫌だ!

第1形態（メントス）では、口から出してくるヘビ状の敵がいやらしい。画面内をぐるっとまわりながら8方向に弾を撃ってくるので、出現と同時に破壊したいところ。

第2形態（ブビー）は、反時計まわりに画面内をまわるため、押しつぶされないように右に逃げなければならない。後ろから飛んでくる弾はボイジャーで防げないので、見切ってよける必要がある。



後ろから弾がくるので、ボイジャーで防げない。怖いですぅ

第3形態（ブビー）でも、かなりつらい攻撃が待っている。5WAYの稲妻レーザー＋黄色いレーザーがそれ。もちろんボイジャーでは防げないので、狭い隙間にうまく入らなければならないのだ。

攻略!! メントス&ブビーを倒せ!

第①形態

弱点は目。パワー最大のためショットで効率よくダメージを与えていこう。

目から誘導レーザーを撃ってきたら、上の方へ引きつけたあと下に移動してよける。この時に、ためショットのパワーをためておこう。

口からヘビを出してきたら、ためショットで頭を撃って破壊する。万一破壊し損じたら、画面左端でやり過ごすといい。



ヘビはためショット1発＋通常ショット少々で破壊できる

最後に、角からビーム＋目から誘導レーザーがくる。下に誘導して上に大きく移動すると簡単によけられるぞ。



この攻撃は、下に引きつけて上へ大きくよけるとラク

第②形態

最初は画面左端中央で待つ。誘導レーザーがきたら下→右に動いてよけ、そのまま画面右端へ。ブビーが左に移動してくるからだ。

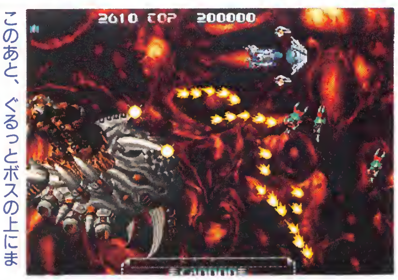


誘導弾は、左に引きつけてから右下によけましょう

右下までいったらそこで弾をよけつつ少しねばる。ブビーが下に動いて大きい弾を撃ちはじめたら、右上→左上に移動して左端中央まで戻ろう。

これで攻撃が1ループ。ブビーの正面を通る時に、ためショットでダメージを与えよう。あとは繰り返しだ。

第③形態



このあと、ぐるっとボスの上にまわって左に戻っていこう

最初の攻撃は赤い弾を全方位にばらまく。左にまっすぐ飛んでくる弾の上か下にいるといい。ブビーが左に迫ってきても、左端にいればつぶされることはないので大丈夫。ザコも飛んでくるが、ボイジャーで防げるので問題ない。

2つ目の攻撃は、稲妻レーザーを5WAYに撃つもの。これも、左に飛んでくるものの上か下にいればいい。ブビーの動きに合わせて上下に移動しよう。

最後の攻撃は、まっすぐ左に飛ぶ黄色いレーザーを5本撃ってくる。稲妻レーザーと重なるように飛んでくるためよけにくいぞ。これといったコツはないので、気合いでよけよう。キミの弾よけの腕前が試されるぞ。



赤い弾はボイジャーで防げない。この位置でじっとしていよう

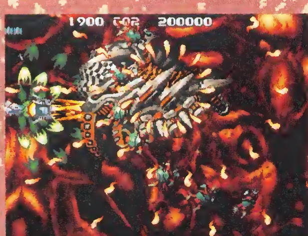


ブビーの全攻撃中最強。冷静にレーザーの隙間を見切ろう

ブビーを利用したお得な点数稼ぎ法

ブビーは普通に倒すと5万点だが、自爆寸前に攻撃してとどめをさすと、なぜか15万点入る。さらに、倒すと同時にわざと死ぬ（相打ち）と、もう一度ボス戦前に戻るうえに、入った点数によって残機が1つ増える場合が多い。つまり、残機がほとんど減らない。これを繰り返すと、相当な得点を稼ぐことができる。

ただ、15万点では1機増える点数に少し足りず、確実に残機が増えるわけではないので永久パターンにならないが、30回以上はいけるぞ。



ためショットはザコが出たときに発射すると効率がいい

やり方は、ブビー（第3形態）はためショット13回で死ぬので、12回ためショットを当てたあと、自爆寸前まで待つ。弾を撃つのをやめたら自爆の前兆だぞ。弾が止まったらためショットを撃ち、画面に残っている弾に突っこもう。



ボスの弾が止まったところ。ダメージ調整は練習が必要だ

NEO·GEO | P S | S S | G B

ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。好評につき、なんと今回は6ページ！　裏ワザから最新情報までまとめて紹介だ！

GB

ゲームボーイ

なんとGB版リアスペにはあの「八神　庵」が隠しキャラとして登場！　前号で紹介した「ギース」ともども、最速で使用条件を公開だ！

熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル

タカラ
発売中　3,980円
格闘アクション

「ギース」「八神　庵」使用条件を公開！

対CPU戦で、レベルをノーマル以上にしていると出現することがある「ギース」と「八神庵」。

彼らの出現条件は以下の通りだ。

ギース…クラウザーを倒すと、その直後に「EXTRA BATTLE」で登場。

庵…ギースを倒すと、スタッフロールの後に「SPECIAL BATTLE」で登場。

今回はさらに、彼らをプレイキャラとして使用するための条件をお知らせしよう。

「ギース」「八神　庵」使用条件

①難易度ノーマル以上でクリア（コンティニューOK）
②キャラクターセレクト画面で、「ビリー」（庵）または「クラウザー」（ギース）にカーソルを合わせてスタートボタンを押す。



クリアしたら、ビリーかクラウザーにカーソルを合わせ…



スタートボタンを押してみよう。するとパネルが回転し…

注意！

この裏技は電源を切るまで有効。いったん電源を切ると、もう一回ゲームをクリアしなければいけないのだ。



ビリーにカーソルを合わせていれば庵、クラウザーならギースが出現する！



もちろん対戦にだって使える。真の最強キャラはいったい誰だ!?

※画面写真は開発中のものです

ギース・ハワード



ダブル疾風拳。ちゃんとこのように2発出ます



ギーススタートポーズ。腕組みしてます





技コマンド表

●必殺技	
烈風拳	↓←+B
ダブル烈風拳	→↓←+B
上段当て身投げ	↓→+A
裏雲隠し	↓→+B
疾風拳	空中↓←+B
ダブル疾風拳	空中→↓←+B
邪影拳	←→+B
●超必殺技	
レイジングストーム	↓→↓←↓+B
●潜在能力	
サンダーブレイク	↓→↓→+B
デッドリーレイブ	↓←↓←+B


超必殺技、レイジングストームもこの通り


邪影拳。相手に高速で突進していく技



ギース勝ちポーズ。まさに不死身の肉体を持つ男だ

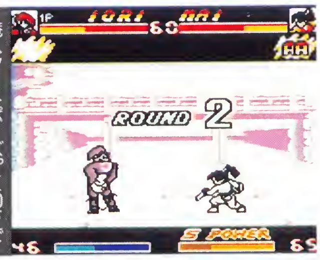

潜在能力、サンダーブレイク。他にデッドリーレイブもあり

八神　庵



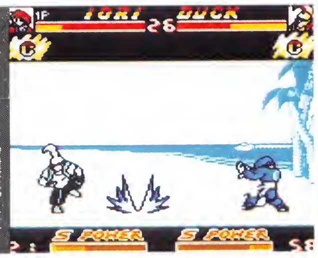



鬼焼きがこの通りきちんと出ます。無敵時間もアリ



庵スタートポーズ。KOFでおなじみのポーズだ


超必殺技、八稚女。決まれば相手をボコボコに


闇払いももちろん健在。さすがに別ラインには届かない



庵勝ちポーズ。声こそ出ないが、ちゃんと三段笑いする!


そして潜在能力はなんとマックス八稚女。喰らってます

技コマンド表

●必殺技	
闇払い	↓→+B
葵花	↓←+B
琴月陰	→↓←+A
鬼焼き	→↓→+B
屑風	←↓→+B
●超必殺技	
八稚女	↓←↓→+B
●潜在能力	
八稚女2	↓→↓→+B
八酒杯	↓←↓←+B

SS

セガサターン

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ネオジオ版で使えた隠しキャラたちは、もちろんセガサターンでも使用可能。今回は彼らの出現コマンドと技コマンド表を合わせて公開しよう。

発売中	
(拡張RAM専用)	5,800円
拡張RAM同梱版	7,800円
格闘アクション	

隠しキャラ使用方法公開

隠しキャラのうち、「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」と「ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ」のいわゆる「暴走キャラ」については、使える必殺技はそれぞれノーマルキャラと同じだが、性能がアップしているのだ。



サターン版のパッケージイラスト。オロチ関係&京と真吾をまとめている

'94 草薙 京



出現コマンド

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら、京にカーソルを合わせ選択

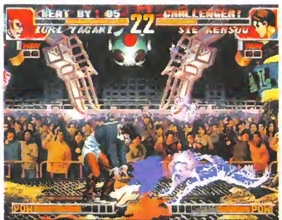


ちゃんと闇払いが復活してます。朧車もあります

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+X
一刹背負い投げ	→or←+Y
●特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+X
八拾八式	↘+Y
●必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百壱式・朧車	←↓↙+BorY
●超必殺技	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorX

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



左上の顔グラフィックもコワい



暴走中。とりあえず叫びます



出現コマンド

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら←→←→←→+AX



隠しキャラ勢ぞろい。パッドだとコマンド入力きついかも

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ



なんだかすごい顔になってる…



獣じみた咆哮をあげるレオナ



出現コマンド

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら↑↓↑↓↑↓+BY

オロチチーム

出現コマンド

キャラクター選択画面で「ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ」を出現させた後、スタートボタンを押しながら↑←↓→↑↓+BX

オロチクリス





"あんこくおろちなぎ"。炎が青い大蛇薙だ

技コマンド表

●投げ技	
ЧИ НО БАЦУ (ちのばつ)	→or←+X
ТЭН НО ЦУМИ (てんのつみ)	→or←+Y
●特殊技	
МУЁ НО ОНО (むようのおの)	→+A
●必殺技	
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお)	↓↙←+AorX
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお)	→↓↘+AorX
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお)	投げ間合いで←↙↓↘→+AorX
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお)	↓↘→+AorX
●超必殺技	
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА (だいちをはらうごうか)	
АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ (あんこくおろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→+AorX

オロチシェルミー





"しゅくめい・げんえい・しんし"。超必殺技

技コマンド表

●投げ技	
БАКУРАИ (ばくらい)	→or←+X
ЭНРАИ (えんらい)	→or←+Y
●特殊技	
КОУРАИ (こうらい)	→+B
●必殺技	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↙←+AorX
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり)	↓↙←+BorY
МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorXorY
РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ)	ジャンプ中↓↘→+BorY
●超必殺技	
ЩУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↙←↙↓↘→+BorY
АНКОКУ РАИКОКЭН (あんこくらいこうけん)	↓↘→↓↘→+AorX

オロチ社





"あらぶるだいち"。一瞬ドクロがみえる

技コマンド表

●投げ技	
БАКУ (ばく)	→or←+X
БЭКИ (べき)	→or←+Y
●特殊技	
БУ (ぶ)	→+B
●必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ (むせぶだいち)	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorX
НИРАГУ ДАЙЧИ (にらぐだいち)	投げ間合いで←↙↓↘→+AorX
ОДОРУ ДАЙЧИ (おどるだいち)	←↙↓↘→+BorY
КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじくだいち)	↓↙←+AorX
●超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶるだいち)	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+AorX
ХОЭРУ ДАЙЧИ (ほえるだいち)	↓↘→↓↘→+AorX
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ (あんこくじごくごくらくおとし)	投げ間合いで→↘↓↙←→↙↓↙←+AorX

PS

プレイステーション

もちろん剣客指南パックにも隠しキャラは存在。しかもネオジオ版では使えなかったあの羅将神ミヅキまで使えてしまうのだ。

サムライスピリッツ剣客指南パック

SNK
発売中 5,800円
格闘アクション

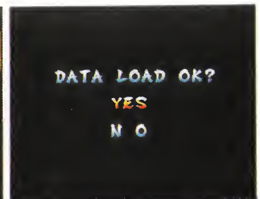
ミヅキが使用可能！

「サムライスピリッツ」ではラスボスの天草四郎時貞が、また「真サムライスピリッツ」ではラスボスの羅将神ミヅキと隠れキャラの黒子が使える。彼らを使用できるのはVSモードのみ。ただし黒子とミヅキ、黒子同キャラ、ミヅキ同キャラといった隠しキャラ同士の対戦はできないので注意しよう。

また使用方法に「ストーリーモードクリア後～」とあるものについては、いったん条件を満たしてセーブし、もう一度ストーリーモードに入ってデータをロードする必要があるぞ。



ボスキャラ同士の対戦はできない。ちょっと残念



ストーリーモードに入って必ずデータをロードしておこう

サムライスピリッツ

天草四郎時貞



天草は4色の中から好きなカラーを選べるぞ



使用方法

ストーリーモードクリア後、キャラセレクト画面で「?」にカーソルを合わせてLRボタン4つ同時押し＋スタートボタンを押しながら決定

技コマンド表

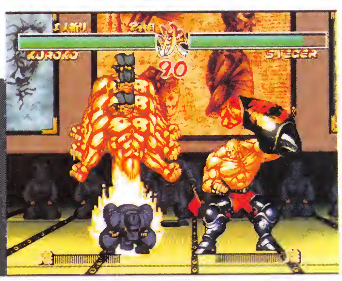
●必殺技	
踏み込みワープ(前)	↓↘→＋斬り
退き込みワープ(後)	↓↘→＋蹴り
汝、暗転入滅せよ	三角飛び中弱or強斬り
怨獄死霊刃	↓↙←＋斬り
ダークサンダー	□×△○同時押しして離す

黒子



技コマンド表

●必殺技	
黒子 爆舞腕	ダメージ中□△×
黒子 爆舞脚	ダメージ中△×○
黒子 偽刃投	鍔競り合い中↓
黒子 白旗陣	→＋□△×
黒子 赤旗陣	→＋△×○
虎煌拳	↓↘→＋□
センベイ手裏剣	↙ため→＋□
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋□
爆雷砲	↙少しため↓→＋△×
メガスマッシュ	↓↘→＋△
斬鉄波	↓↘→↘↓↙←＋□
ブリッツボール	↓↙←＋□
ビーンボール	↓↙←↙→＋△×
黒子 撃放	×ボタン連打
黒子 絡旗撃	→↘↓↙←＋□
●武器破壊必殺技	
黒子乱舞	→↘↓↙←→＋□△
黒子大乱舞	→←↙↓↘→＋×○



黒子はいろんなSNKキャラの必殺技を使えるのだ

真サムライスピリッツ

羅将神ミヅキ



技コマンド表

●必殺技	
魔界転生(前)	↓＋□△×同時押しして離す
魔界転生(後)	↓＋△×○同時押しして離す
邪心共鳴	↓↘→＋□or△
覇気陰滅陣	↓↘→＋強蹴り
我神飢爆魂	↓↙←＋□
我神共鳴魂	↓↙←＋△
我神変裂魂	↓↙←＋×
●武器破壊必殺技	
天地魔境陣	→↘↓↙←→＋□△

使用方法(ミヅキ、黒子共通)

〈その1〉
ストーリーモードクリア後、キャラセレクト画面で選択
〈その2〉
キャラセレクト画面で、LRボタン4つ同時に押しながら決定（電源を切るまで有効、セーブ不可）



ついにミヅキがプレイヤーキャラに！

PS

プレイステーション

PS版『リアスペ』は単なる移植作品じゃない。新キャラや新システムなどを採用した、PSだけの餓狼伝説になっているのだ。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

SNK
6月25日発売予定　5,800円
格闘アクション

「PSだけの餓狼」はダテじゃない！

新キャラ登場！

この『DOMINATED MIND』には完全新キャラが登場する。その名もアルフレッド、飛行服に身を包んだ17歳の少年だ。

詳しいプロフィールなどはまだ不明だが、なんと今作の主人公ということ。どんな動きをするのか楽しみだ。



かなり変わったキャラクターセレクト画面

数々の新システム

新キャラだけではなく、新システムもいくつか採用されている。

まずネオジオ版との一番大きな違いは、1ラインバトルであること。「餓狼といえばラインバトル」という常識をくつがえし、より気軽に遊べるような作りになっている。

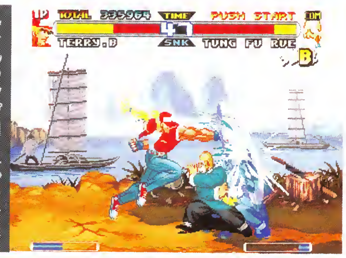
また相手の攻撃をガードしつつ突進する「クイックアプローチ」を導入。相手の攻撃を突き抜け、ふところに飛び込んでの反撃も可能になった。

さらに一部の必殺技をキャンセルして超必殺技または潜在能力を発動することが可能な「ファイナルインパクト」も導入。ド派手な演出とともに技が炸裂する。

これらの新システムにより、ネオジオ版とはまた違った戦略が必要になってくるだろう。



新キャラ、アルフレッド。空中戦が得意そう!?



クイックアプローチ。タンに残像がついている

ムービーにも注目

オープニングなどに流れるデモは、あの「サンライズ」の手による専用のアニメーションムービー。セル画を使わずに直接デジタルデータとして画像を作る「デジタルアニメーション」を使用し、今までにないハイクオリティなものに仕上がっている。



FINAL INPACTの文字とともに…



ゲイザーが炸裂！「月華」の昇華に近い?

さまざまなモード

もちろん今までの移植作品と同様「サバイバルモード」や「プラクティスモード」などの各種モードも充実。各LRボタン一発で必殺技が出せる「簡易必殺技ボタン」機能も搭載している。

またオプションには「キャラクターインフォメーション」という項目があり、キャラごとにBGMを聞いたり、プロフィールやボイスつきのコマンドリストなどを見ることができるようになっている。



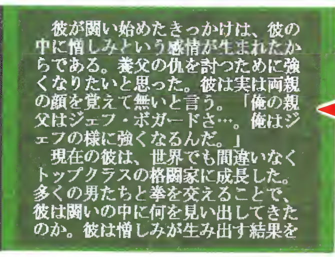
超美麗なオープニングムービーより、主人公アルフレッド



舞ちゃんでなくともほっとかない!?
アンディのアップ



元祖主役、テリーだって負けていられない！



詳しいプロフィールなどが見られるぞ



インフォメーション画面

NGROM
家庭用ROM

4月2日に発売になった家庭用ROM版『メタスラ2』。もちろんネオジオだから完全移植。アーケードの興奮を今度は家庭で味わおう。

メタルスラッグ2

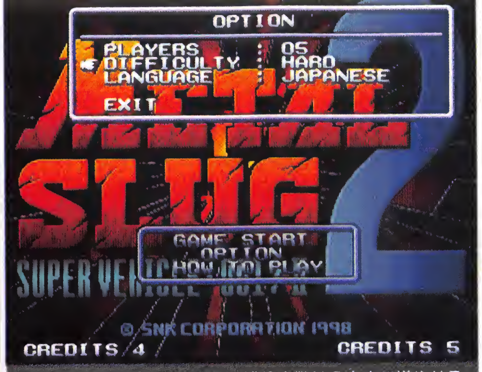
SNK
発売中　29,800円
アクションシューティング

万能戦車再び発進！

あの人気アクションシューティング『メタルスラッグ』の続編が家庭用で登場。オプション画面では残りプレイヤー人数や難易度、使用言語の変更ができる。残りプレイヤー数は1人〜5人まで、難易度はEASY、NORMAL、MVS、HARDの4段階から選べるようになっているぞ。



今回は新キャラが増え、全部で4人から選択可能



シンプルなオプション画面。残り人数は5人まで増やせる


新登場、キャメルスラッグ。ようはラクダだ



おなじみメタルスラッグは今回も大活躍！



食べ物を食べ過ぎるとデブになっちゃうぞ


ミイラに息を吐きかけられると自分もミイラに…



戦闘機スラグフライヤーにも搭乗可能！

PS
プレイステーション

5月に発売予定のプレイステーション版。オマケ要素として、なんとラスボスのオロチが条件つきで使えるようになるのだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK
5月28日発売予定　5,800円
格闘アクション

オロチ使用可！PS版'97

条件つきでオロチが使える

今までどの機種でも使用できなかったオロチが、プレステ版では条件つきながら使用できることが判明した。しかしその使用条件はまだ不明。続報を楽しみに待とう。

プライベートモード

このモードでは、ネオジオCD版やサターン版にあった「アートギャラリー」と、プレステ版オリジナルの『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』の予告ムービーが観賞できる。

このうちアートギャラリーには初公開のカラーイラストが追加されており、ゲーム中のBGMを聞くこともできるようになった。



オロチが2人！　2Pカラーはないのか？


オープニングより、新キャラの社



サウンドセット画面。BGMだけや効果音だけも可能


KOF京の予告編ムービーがオマケで見られる！



プライベートモードメニュー画面





ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO
TM

京の行く手を阻む者とは？ KOF'97をめぐるさまざまな思惑…

今回は、庵の行動に関する新システムと、事件のカギを握る人物たちを中心に紹介していくぞ！ 事件の背後に見え隠れするオロチの影…。彼らの目的とは？ そして庵は…？





SNK/夢工房	
業務用基板	−/−
家庭用ROM	−/−
家庭用CD	−/−
SS	−/−
PS	'98年夏発売予定/5,800円
	アドベンチャー

システム解説

ゲームの流れ

『KOF京』のゲームの流れは、マップ移動→キャラクターとの会話orイベント発生が基本となっている。

移動可能な場所がマップ上に矢印で表示され、いきたい場所を選択すると、そこにいるキャラクターとの会話やイベントがはじまるのだ。

あとはそのやりとりの中で得た情報から、次にどこへいけばいいかを判断し、ストーリーを進展させていけばいい。



移動できる場所には矢印が表示される



ためしに学校を選択してみると…



真吾発見！ でもいつも誰かいるとは限らない？

庵アプローチ

プレイヤー自身が京となって行動している間、なんとライバル・庵もまた裏で行動しているのだ。その庵の行動を感知するシステム、それが〈庵アプローチ〉だ。

庵の目的はただ京を倒すこと…にはとどまらず、なんと京以外のキャラクターと接触し、そのキャラクターの京への好感度を下げてしまうのだ！ しかし逆に庵との接触を防ぐことができれば、そのキャラクターの好感度を大きくアップさせることができるぞ。それだけに、庵の行動をチェックすることが大きなポイントとなるのだ。

移動場所を選択すると、右の写真のように突然〝月の紋〟と〝庵〟が表示されることがある。これが庵がある場所で行動を起こした合図なのだ。もし庵のいる場所と、京の移動場所が一致していれば、庵とのバトルに突入だ!! この結果はその後のストーリーにも影響していくぞ。



庵とのかけひきが、この先重要になってくる



かがやく月の紋！ 庵アプローチ発動!!

※ゲーム内容、及び画面写真は開発中のものであり、変更される場合があります。

NEW GAME

事件の影に潜む者たち



社と離れて行動しているようだが、その目的とは？

クリス



社、シェルミーらとバンドを組んでいる。
優しい笑顔が似合う少年であるが、14歳とは思えない格闘センスを持つ。
彼はシェルミーとともに京や庵、そのまわりの人物に接触を図る。彼らも何かを捜しているようなのだが、その目的は明らかにされていない。しかしどうやら社とは互いに同調しながら行動しているらしい。

シェルミー



社、クリスらとバンドを組んでいる。バンド以外にもファッションデザイナーという職業も持っている。彼女の表情は常に前髪によって隠されている。
彼女は京とユキに対して執拗なまでのアプローチをかけてくる。ある時は、ファッションデザイナーとしてユキに近づき、またある時は、ある人物を利用し、京を倒そうと試みる。

七枷社



シェルミー、クリスらとバンドを組んでおり、彼はそのバンドのリーダーである。
山崎竜二と行動をともにし、京や庵、そのまわりの人物に接触を図る。実は彼らは何かを捜して世界各国を渡っているようなのだが、その目的は明らかにされていない。しかし、山崎とはお互いに利用しあっているようである。
社の「求めるもの」とは…？



なぜこの2人が!?　どちらもケンカっ早そう…

ビリー・カーン



ギース・ハワードの最も信頼のできる部下であり、ギース躍進の立て役者。ビリー自身もギースに対し絶対の信頼と忠誠をよせている。
彼はアメリカ国内で流行している「謎の奇病」の研究をおこなっている製薬会社に姿を現す。「謎の奇病」とはある時突然に凶暴化し、破壊衝動にかられるという原因不明の病である。なぜ彼がそのような場所に現れたのか…？



なってもいい…のか!?　どうする京!!

山崎竜二



何者にも汲みすることのない一匹狼。彼は殺るか殺られるかの、死に直面した闘いをくぐり抜けてきた。彼の表情にはその凶暴さが滲みでている。
時には社らと行動をともにしながら、京や庵、そのまわりの人物に襲いかかる。
しかしこの行動はある目的のためであり、本来なら他人と組むことは決してありえない。彼のある目的とは…？

登場キャラクター紹介



　極限流空手を修行し、現在は道場の師範代を務める。
　行方不明となったユキを捜す京とロバートに、途中から妹のユリとともに合流する。最初は２人の行動を埋蔵金捜しと勘違いしていたリョウだが、事の重大さを認識したあとは、京の心強い協力者となる。



　リョウ・サカザキの妹。
　ユリはいろいろな場所で京たちに絡んでくる。キング・オブ・ファイターズの招待状を受け取れば、「今年こそは女性格闘家チームを復活するっチ！」とばかりに騒動を起こす。またリョウと一緒に埋蔵金捜しと勘違いしてロバートと京に合流したりもする。



　世界的に活躍しているガルシア財団の御曹司でありながら、極限流空手を修行する日々を送る。だが、ガルシア財団の中国の新会社設立にともない、強制的にその運営を任されてしまっていた。
　窮屈な生活に爆発寸前であったが、京に協力を申し出て、会社を飛び出してしまう。



　今は亡きジェフ・ボガードの養子であり、アンディとは兄弟である。養父ジェフの仇であるギース・ハワードを追っている。
　このゲームではアメリカに渡った京と出会う。京の連絡でギースの影を感じたテリーは、弟のアンディとともに行動を開始する。



　テリーの弟。キング・オブ・ファイターズの招待状を受け取ったアンディは、テリーのいるアメリカへと旅立つ。
　テリーと合流後、ダウンタウンでギースの影を感じたアンディは、ギースの追跡を開始する。



　テリー、アンディのよき友人。タイでは無敵のムエタイチャンプである。ジョーは韓国で京と出会う。強い奴との闘いを求めて、韓国まで渡ってきたらしい。
　とある街で「地下組織の賭け試合」のウワサを聞きつけたジョーは、京たちにもその話を持ちかけるのだが…。



　本名は八咫ちづる。オロチの封印を護る家柄であり、本来の名字を隠し、神楽姓を名乗っている。前大会に続き、今大会も主催者を務める。
　草薙、八神、神楽、そしてオロチとの1800年に及ぶ因縁を知る人物。京の前にたびたび現れ助言し、彼の窮地を救う。しかし彼女の本当の目的は謎のままである。

生駒治美連載 vol.24

碧い砂時計

別れがあれば出会いもある そして、この春は…？



ブルー・マリー
『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』
©SNK 1998

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当しているキャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

THIS is HARUMI IKOMA



東京・『ねおちゅぴ』収録現場にて

雪に悩まされた寒い冬も終わり花の季節春の到来…

髪を揺らす風が心地よくなってきて、花の便りが届き始めた。今年はほんと雪が多くて、いつもより春が待ち遠しかったなぁ。でも今から考えると、これも良い思い出になった。

何故か雪の日は、TVアニメ『こどものおもちゃ』の収録日ばかりで、毎回関係者は電車が止まらないようにと、びくびくしながら収録していたのだ。

みんな、スキー場に遊びに来たような格好をして、長靴をぺたぺた鳴らしてた。羽山役の中崎くんは元気なもんで、雪だるまを作って沙南ちゃんにプレゼントしてたし…。アニメの中で実際にこんなシーンがあって、それを再現したわけだけれど、沙南ちゃん役の小田さんは感激しちゃって、ちょいとうるうるきてましたね。

沢山のことを教えてくれたみんなに「ありがとう」

こんなほのぼのとした、雪との戦いの日々だった『こどちゃ』も、3月で最終回を迎えた。始まりがあれば終わりもあるのだ。

私が初めてアニメに挑戦した作品ということもあって、淋しさもひとしお。おまけに大好きな風花ちゃんともお別れかと思うと、胸にぽっかりブラックホールができたみたいだ。思わず星を眺めて佇んでしまったぞい。

とてもテンポの早い作品で、色々と苦労もあったけれども、こんなに面白い作品に出会えた私は、ほんとに幸せ者だった。

監督のイケてるアイデアてんこ盛り、ネタがあればすぐ採用！　スタッフの方々も役者さんも、心底楽しんで作っていたんだなとつくづく思う。

途中参加組で、中学生編からだった私はとにかくついていくのに必死で、そうとも知らずかなり気負い過ぎていたみたい。初めてのアフレコの日、小田さんが「もっと楽しまなきゃ」って言ってくれた言葉が、今になってすごく理解できた。

その他、沢山のことを教えてくれた関係者のみなさん、そして風花ちゃんに、今はただただありがとうと言いたいです。

これまでの経験を活かしつつ新たな出会いを楽しみたい

とにもかくにも、こうして私は記念すべきアニメ第一作目を卒業した。そういえば世間様も卒業や入学シーズン真っ只中で、今まさに出会いや別れを体験しているんだよね。

みんな、いろんな思い出を胸に、次のステップを踏んでいく。恋愛でも仕事でも、どんな形であれ、いくつになっても繰り返されるものなんだよね。だから、その心の節目を大切にしたいなぁって思う。

一つ一つの節目を自己認識し、消化しているとひとまわり大きな自分と出会える気がする。みなしゃんも寸胴人生にならないように、くれぐれも〝くびれ〟を大切にね。

そして、私の出会いはというと…4月から、ラッキーにもまたアニメのお仕事を頂けることになった。幼少の頃見ていた憧れの作品『ひみつのアッコちゃん』だ。

こんなのに出会えるのも、ほんとありがたい。おまけに前からやりたかった少年の役なので、張り切っているのだ。カン吉っていう役だから、また見てね。

卒業で学んだことを活かして、今度は私自身もテレビの前でかじりついて見ているちびっこのように、楽しみながら演じたいなと思ってます。

もちろん、面白い人との出会いも楽しみながら…。

生駒治美のなんでも質問箱

Q 生駒さんの好きな動物、あるいはペットにしたいと思う動物はいますか？　また、何か飼ったことがありますか？

（東京都／KHL）

A ちっちゃい頃から動物好きで、毎日のように犬や猫を拾ってきて、親に内緒で部屋で飼っていたのだ。

金魚、インコ、ハムスターなど色々飼ったことがあるけれど、やっぱり犬と猫が一番好きかな。

でも、でっかい水槽があれば、釣ってきた魚やちびサメなんかも育ててみたい。

PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計5月号」係まで。
締切りは5月9日必着。発表は7月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。3月号の当選者は、東京都の宮腰剛弘さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聞きたいことをハガキに書いて送ってね！　待ってます♡

安井邦彦の 遊びは終わりだ!!

-ROUND22-

サクラ舞い散る麗らかな季節。暖かさに眠気を誘われるこんな日は、ゆっくり休んで春を満喫したいよね。
　というわけで、今回のキーワードは『休日』。『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』の出演も決まり、ますます忙しそ〜な安井さんの休日とは!?

声優生活の実態!? 安井邦彦 待ち遠しい休日

声優の仕事は時間を選ばない!?

　皆さん、こんにちは。
　沈丁花が香り、桜が咲いて、入学、就職、新年度。春ですねえ…。
　花粉症の人にとってはまだ辛い季節かもしれないけど、暖くなって気軽に出かけられるし、大型連休も近い…というわけで今回は、『私の休日』といったテーマで話を進めていきたいと思います。
　さて休日といえば、世間一般では土曜、日曜、国民の祝日ということになっていますが、学生でも会社員でも公務員でもない私にとっては、そんな常識はまったく当てはまりません。土日だろうが深夜だろうが、いつ何時でも仕事は入ってくるんですよォ〜。
　今はほとんどやってませんが、これがCMやドラマ、ビデオ作品などの撮影の仕事になると、休日、平日を問わず朝6時にどこそこに集合、そのまま深夜まで終わらない、なんていうことも珍しくありません。
　外国映画の吹き替えなんか、終電の時間までかかってしまうこともあります。

意外な形でやってくるたまの休日

　こういう話だけしていると、結構ハードな毎日みたいでしょう? でもちゃんとあるんですよ、休みも。
　元々レギュラーのお仕事がない曜日はわりと休みになりやすいし、また逆にそういったレギュラーものでスケジュールを押さえられている日は他の仕事が入りにくいので、出番がない週などは急にポーンと休日になっちゃったりするんですよね。
　それに、今度の土日はまだ仕事入ってないなぁなんて思っていると、事務所からなんの連絡もないまま結局連休になっちゃったり…。反対に、「急なお仕事なんですが、明日の朝10時にスタジオにいってください」なんてこともあるしね。
　また、夜の8時とか9時からの仕事だったりすると、一応昼間は〝休日〟みたいなものだけど、かといって仕事の前にあまりあっちこっち遊びにはいけないし、出かけたとしてもやはり夜に控えている仕事が気になってあまり楽しめないので、休日とは程遠いですよね。

声優業の厳しい現実 大事なのはやっぱり仕事

　そういったさまざまなことを見事にすり抜け、丸1日仕事の入らない日もちゃんとあるんですけど、「明後日(あさって)のお仕事の台本が届きました」とか、「取材の写真チェックをお願いします」といった旨の電話があると、やっぱり事務所にいくことになるんですよね。
　つまり、そんなに忙しいわけじゃないのに仕事と関係のない日が意外と少ない、これが『私の休日』の現実なんですよ。だから、ゴールデンウイークもお盆休みもクリスマスも、下手をすればお正月さえも関係ないのです。
　悲しいかって? でも仕事があるのは本当に有り難いことなんです。だから、どうしてもそれを一番に考えてしまうんですよ…。ビンボー症かもね? ハハハ。
　それに私めは一人暮らしでありますから、どうせ休日でも洗濯やら掃除やら、部屋の片づけやら…え? 所帯じみてる!? でも本当なんだもん。笑いたければ笑え!!
　てなわけで、また次回!



安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4〜5年（声優としてのキャリア）
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦の おヤスイ御用だ!

　庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。
　今回は、KOFに出場して庵とチームを組んであげたいナ♡ という女の子からの質問で〜す。ハァ、健気ですなぁ…。

Q：KOFの中で、庵に合いそうな女の子キャラは誰だと思いますか?
　PN／山根香織（北海道）

A：う〜ん、そうですねぇ…。やっぱニューフェイスチームのシェルミー…?
　実は昨年の『KOF'97』のラジオドラマで、時間の関係でカットされちゃったんですけど、〝色仕かけ〟で迫ってくるシェルミーに対して庵が「…さわるな。この蛇め」と言い放つという〝スリリング〟なくだりがあって、そこのクネクネした会話が結構好きだったんですよね!
　よって、やはりここは独断と偏見でシェルミーに一票!ハハハ。
　しかし、もしこれがDJステーションだったら、強力なボケとツッコミということで、庵の相方は不知火舞ちゃんに決まりかな?



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS 京』

野中政宏の へへ、燃えたろ?

第10回

シリーズ初のアドベンチャーゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』。
主役の京を演じる野中さんにとっても格ゲー以外のゲームは初めてということで、ファンには楽しみなところだ。
さて、今回のお題はこのゲーム。発売を待ち切れないあなたはこのページを読んで夏を待とう！

ADVゲーム『KOF京』で今年の夏はしゃべりまくり!?

苦労した『KOF京』の収録 さて、そのわけは…

暖かいな〜。春だね〜。
この春から新しい生活がはじまった人もいるんだろうな。どうだい? 調子は。楽しんでる? 僕は昔っから、卒業より入学することの方に感慨深いものを感じる人なんだよ。だからさ、春って毎年ウキウキするんだよね。
さてと、今回はこの夏発売予定のアドベンチャーゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』のお話なのだ。実をいうと、僕はRPGとアドベンチャーの違いが分からないくらいこの手のゲームにうとかったりするんだよね。
それでも収録の方はとにかくがんばりましたよ。「何いってんだ! がんばるのは当たり前だろ!!」と叱らないでくださいな。なんてったって、格闘ゲームの比ではないくらい台詞が多いんだから。
本家KOFでは台詞なんてせいぜいA4の用紙2枚くらい。それが今回は、B4の用紙で厚さ10センチ以上!! ゲームの性質上、差があるのは当たり前なんだけどね。

生駒っちもビビった!? サムライRPGの悪夢再び

しかし、その量に本当に苦労したのはスタッフの方々。SNKの担当某氏は「さすがに一度に渡したら怒るだろうと思って(笑)」と台本を5冊に分け、それを大阪収録日前、東京収録日前の二度にわたって渡してくれたのでした。
スタッフのみなさん、気を遣っていただいて恐縮です。
まあ、あの破壊神・生駒っちが「横で芝居しててもさ、野中っちの台本の厚さが気になって、ビビっててん」などとこっそり打ち明けてくれたくらいだから、その量たるや尋常ではなかったのだろう。僕はアドベンチャーだし、こんなモンなんだろうと勝手に納得してたけど。知らぬが仏とはまさにこのことだ(笑)。
でも噂によると、かの『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の時には今回の京ちゃん並の台本を持つツワモノが6人もいたらしいのだ! もちろんナコルル役の生駒っちもその一人だったとか(笑)。みなさん、本当に大変だったんですねぇ。

ゲームでも楽しみな草薙一家の団らんシーン

ところでこのゲーム、『KOF京』という同名の漫画が原作なんだそうだ。この漫画、実は僕も1巻だけ持ってたりする(笑)。作者の夏元雅人さんの絵はサイトロンのキャラクターCDのジャケットで見たことあったし、なんとなく親しみがあってね。
そうそう、この漫画の京と草薙夫婦の会話は見物だよ。京と、オヤジの柴舟と、オヤジを尻に敷く京の母、静。おもしろいよ、この3人(笑)。
ゲームでもそんなシーンがあったんだけど、初めての収録なのに全然違和感ないんだ。個人的にあの場面は楽しみ。
このゲームが発売されたら、きっとすぐに買いにいくんだろうな(笑)。
みんなにもこのゲームをプレイして欲しいんだけど、やはりアドベンチャーゲームということで、システム上「京ちゃんがこんなことというなんて!」とか、「こんな行動を取るなんて、京ちゃん見損なったわ!!」的な選択肢も用意されてますが、そこは皆様の温かい心で許してあげてください。選択によっては『極悪な京ちゃん』にもなりかねないので(笑)、そこだけが心配です。みんな、ヨロシク。
んじゃまたね。



PROFILE

野中政宏 のなか まさひろ
誕生日：10月15日 出身地：広島県 血液型：A型 趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信 担当ネオジオキャラ：草薙京(KOFシリーズ)／首斬り破沙羅(サムライシリーズ) その他の仕事：CMのナレーションなど



草薙　京／『THE KING OF FIGHTERS京』

野中政宏の お楽しみはこれからだ!

野中政宏質問コーナー第7回! 野中さんのコト、もっと知りたいというギャル&少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるゼ!

Q：野中さんオススメの映画ってありますか?
斎賀弓子さん（秋田県）

A：学生の頃、1年間で上映中の映画とビデオを合わせて450本くらい見てたなぁ。
さてと、僕のお勧め、というより印象に残ってる映画は『愛しのロクサーヌ』かな。スティーブ・マーティン主演の温かいコメディなんだ。他には『レッド・オクトーバーを追え!』。こっちはショーン・コネリー主演。味のある役者さんってやっぱイイよね。
最近は肩の凝らないものばかり見てて、その中では『ロスト・ワールド』や『コン・エアー』がおもしろかったな。あ、忘れてた! 『レオン』!! これは絶対に見てね。切なくて純粋な映画だから。

SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ?　5月号」係まで。
締切りは5月9日必着。発表は7月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
3月号の当選者は、愛知県の中村充伯さん。おめでとう！

まだまだ修行が足らんなあ

キャラクターテキスト

椎拳崇（しいけんすう）





サイコパワーと拳法を使い肉まん片手に闘う椎拳崇に迫る!

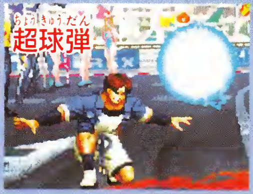
必殺技


龍連牙・地龍（りゅうれんが・ちりゅう）

よっ！　はっ！　うりゃ！というかけ声とともに地上を移動する技


龍顎砕（りゅうがくさい）

両足をプロペラのようにして上昇していく技。無敵時間の長い強は対空技になるぞ


超球弾（ちょうきゅうだん）

姿勢を低くして打つ飛び道具。画面の端から端まで届くすぐれもの


龍連打（りゅうれんだ）

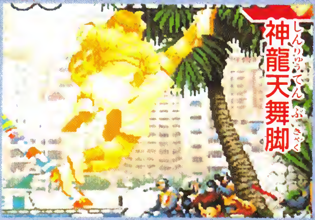
相手をバコバコ殴る技。見るからにダメージを与えているコマンド投げだ


龍爪撃（りゅうそうげき）

一度、空中に飛び上がり相手に向かっていく技


龍連牙・天龍（りゅうれんが・てんりゅう）

地龍の対空版。地上を移動する地龍対して、その名のごとく上昇する技


神龍天舞脚（しんりゅうてんぶきゃく）

神龍凄煌烈脚と似た技で、天龍を出したあとに龍顎砕でしめる超技


神龍凄煌裂脚（しんりゅうせいおうれっきゃく）

地龍を出したあとに龍顎砕でしめる超技。MAXだと最後の龍顎砕が2回になる


肉まんを食う（にく）

体力が回復！　ピザまんだとせっかく増えた体力が減ってしまうのだ


仙氣発勁（せんきはっけい）

巨大な気のかたまりを出す技。超球弾の巨大版に見えるが、飛び道具ではなくコマンド投げの超技

衣装


KOF'94（1P）

この青のGジャンが拳崇の基本カラー！


KOF'97（EX・1P）

EXは流行色の紫！　実は流行に敏感なのかな？


KOF'97（ADV・1P）

基本色の青はADVの1Pで登場


KOF'96（3P）

青、緑、赤…。黄色があれば信号機になるかも


KOF'95（2P）

'95の2Pは燃えるような赤い服

ポーズ


挑発

勉強しまっせ！　ってもしや手加減してくれるのかな？


登場

肉まんを一口で頬張って登場。この後、喉につまらせることに


勝ち

勝ったのにズボンが破けてしまう。ちと、カッコ悪いかも

プロフィール

格闘スタイル：超能力＋中国拳法
誕生日：9月23日
年齢：19歳
出身地：中国
血液型：B
身長：172cm
体重：61kg
趣味：漫画鑑賞
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切なもの：早見優のデビューアルバム
嫌いなもの：修行

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
37位	19位	9位	18位	12位	9位

※プロフィールおよび技の写真は『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

椎拳崇の魅力に迫る!

精神を鍛えるため弟子入り!?

小さい時の拳崇は、今と変わらず明るい少年だったそうだ。その頃からすでに超能力はあったが、どうも当の本人は、その能力に気づいていなかったらしい。

そんな彼の持っている超能力は、神龍の加護を受けた正義の力。この力を活かし、精神を鍛え、自分の能力をより高めるため、拳崇は鎮元斎の弟子になるべくその道場の門を叩いたという。

しかし、プロフィールを見ると嫌いなものは〝修行〟とある。そんな彼が、なぜ自ら進んで修行の道を選んだのだろうか。嫌いなものを乗り越えることが精神を鍛えることなのか?

だが実際は、弟子入りを決意した時、拳崇は自分が修行嫌いであることをすっかり忘れていたというのだ。せっかく志しはカッコいいのに、行動がともなっていない。そのため、いまいちキマらない…。その現在の彼の行動にも、そういった点は数多く見られ、年々お笑い系キャラとしての地位を確かなものにしている。彼の話す関西弁がそうさせるのか、はたまた拳崇の性格なのか。確かなことは不明である。



こんな時代もありました。昔の衣装で集合!

『サイコソルジャー』で椎拳崇、初登場!



これが『サイコソルジャー』のゲーム画面だ!

実は椎拳崇というキャラクターが初登場したのは、『サイコソルジャー』というアクションゲームなのだ。

こちらの椎拳崇は、中国生まれの拳法の達人。彼のサイコパワーは厳しい修行のすえ、身につけたものらしい。つまり、昔の拳崇は修行が嫌いじゃなかったようだ。

また、彼の〝シイ・ケンスウ〟という名前は、ゲームを作る時の敵キャラクターの出現設定などの意味を持つ〝シークエンス〟という単語からつけられたらしいゾ。

拳崇とアテナ気になる2人の関係は?

アテナと拳崇の出会いは、鎮元斎の道場だった。拳崇は、アテナが鎮元斎のところに修行にきたのを見て「彼女や!彼女しかおらん!!」と思ったそうだ。

自称・恋人である拳崇にとって、アテナがアイドルというのは非常に複雑な心境だと思われる。その辺りの本音を本人に聞いてみると「ええねん、ええねんけど、なんか煮えきらんわ」という回答が得られた。やはり、自分だけのアテナにしたいらしい。

拳崇が、アテナに対してどのくらい本気かを表すこんなエピソードがある。

ネオジオCD版の『KOF'95』をサイコソルジャーチームでノーコンティニュークリアすると、おまけとしてアテナがサイコソルジャーを歌ってくれる。実はその時、バックで拳崇がギターを弾いているのだ。彼は一体いつの間にギターが弾けるようになったのだろうか。実は、アテナのアイドル化にともない、影でこっそり練習していたという涙ぐましい努力があったのだ。もしかして、アテナと2人そろってのアイドルデビューを狙ってたのかな?

しかし、実際そんな熱い思いを寄せているのは拳崇だけらしく、アテナにとって拳崇はあくまで〝友達、修行仲間〟でしかないようだ。

拳崇の恋が成就されるのは一体いつになるのだろうか?



これが練習の成果だ! 動きも自分で考えたのかな?

相関キャラ

麻宮アテナ

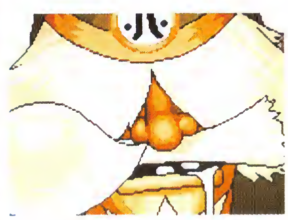
拳崇と鎮元斎のもとで修行するサイコソルジャー。実はアイドルとしても活躍している高校生。



ファン思いのアテナ。とてもやさしいみんなのアイドルなのだ

鎮元斎

拳崇とアテナの師匠で、酔拳の達人。修行は厳しいが、とてもお茶目な面を持っている。



よだれ垂らして寝てますがな…。こんなおちゃめな一面も(笑)

ワンポイントキャラクターレッスン

拳崇の大好物肉マンについて迫ってみるぞ!

中華まんとは?

小麦粉を温湯でこねて作ったたねに含まれる老麵(ラオミェン)と呼ばれる自然発酵菌を利用し、生地をふっくらとさせ中に色々なあんを入れた料理。

漢の時代には人々はすでに自然発酵の利用法を知っていて、この自然発酵という技術を使った饅頭作りも三国時代からあったものと思われる。名称も時代によって異なり、漢では蒸餅(チョンビン)、晋では曼頭(マントウ)、五代は籠餅(ロンビン)、唐は炉餅(ルービン)といわれていたようだぞ。

また、地方によって香りやふくれ具合が多少異なる。一番ふっくらしているのが上海。広東のものはちょっと甘いなど、その土地によって特徴がある。

どの地方でも共通して、色色な形を楽しむことで、シンプルに丸めただけの饅頭(マントウ)、折りたたみ凝った形にする花巻(ホワジャン)、色々なあんを包む包子(パオズ)などに分類できる。

日本でいう中華まんは、包子に含まれる。中華まんのあんは多種多様で、メジャーなところであんまん、ピザまん、カレーまんなどがある。最近では変わったものも多く、すき焼きまん、イカスミまん、ミルク紅茶まん、リンゴカスタードまんなどがある。

〈肉まんの作り方〉

材料:7個分

皮
- 薄力粉　2カップ(200g)
- インスタントドライイースト　小さじ1(3g)
- 水　1/2カップ強(110cc)
- 打ち粉(薄力粉)　適量

あん
- 豚ひき肉　100g+水少量
- 香菜　1/4束(茎や根も含めて約40g)
- しいたけ　100g
- 塩　小さじ1/2
- しょうゆ　大さじ1弱
- サラダ油、ごま油　各大さじ1/2

1. 大きめのボウルに粉をふるい入れ、水を少しずつ加えながら混ぜていく。

だいたい粉気がなくなったら、手でギュッギュッと力を入れて、全体が滑らかになるまで混ぜる。耳たぶより気持ちかために。ラップをかぶせて15~20分休ませる。

2. 打ち粉をした台の上で生地をこねる。こね方は、親指のつけ根でギュッと押し出しては、折りたたむ。これを、向きを変えながら50~60回、力と気合いを入れて、休むことなく繰り返す。再び、ラップをかぶせて最低30分、できれば2時間、休ませる。

3. 生地を休ませてる間にあんを作る。香菜を茎と根をいっしょに細かく刻む。しいたけは、5mm角位に切る。

4. 豚肉と分量の水をよく練り混ぜ、調味料を混ぜ、最後に3を加え混ぜ合わせる。

5. 生地を細くのばして7等分に切り分ける。切り口に打ち粉をし、1切れずつ直径10~12cmにのばす。

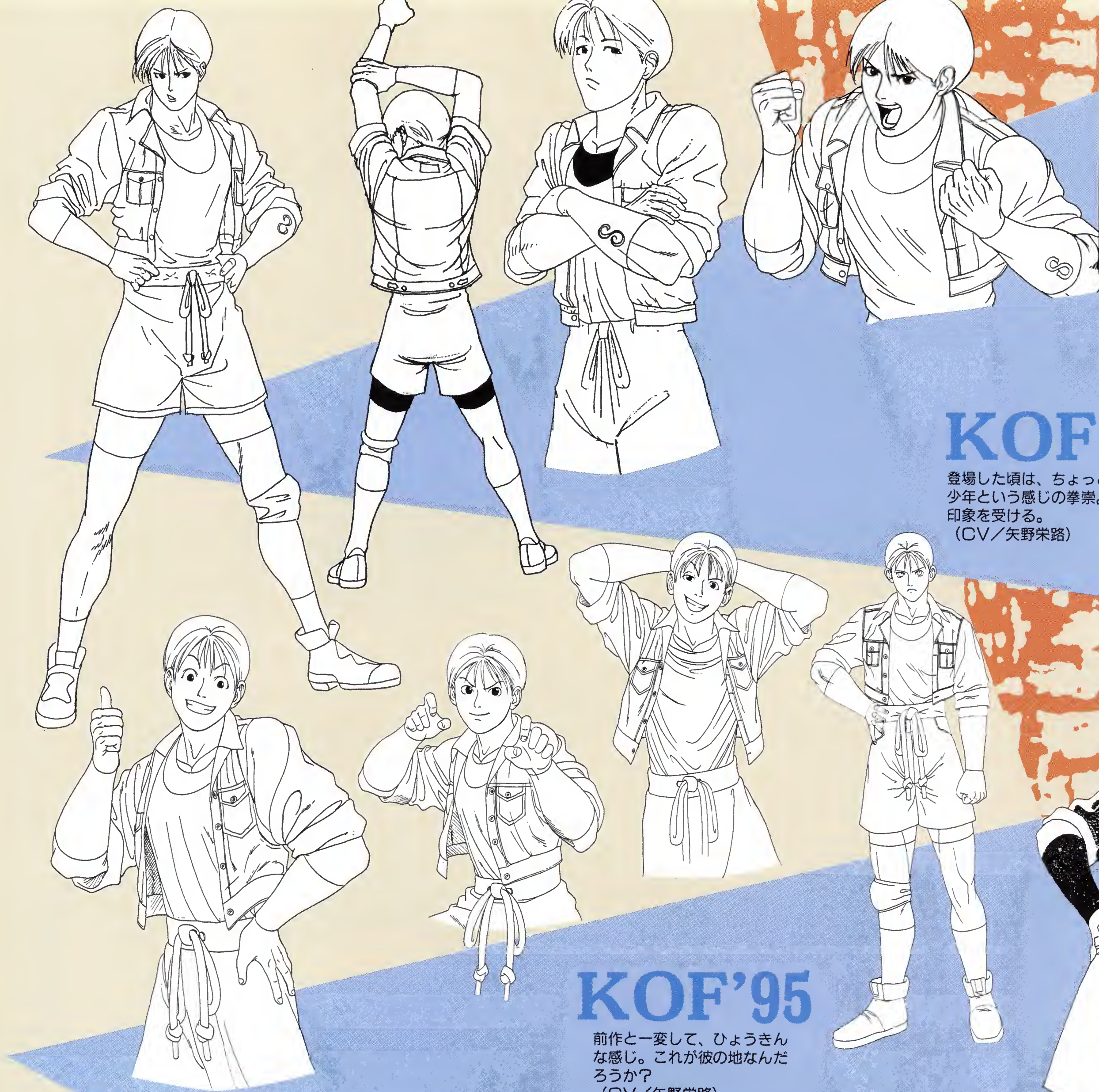
6. 5の皮で4のあんを包む。包み方は、縁を指先で少し引っ張りながら小さくつまんでひだを寄せて、ころんと丸く包む。

7. せいろか蒸し機にぬれぶきんを敷き、肉まんをくっつかないように並べる。蒸気のよくたったところに乗せ、強火で30分ほど蒸す。

蒸したてをそのまま食べてもおいしいが、好みで黒酢か酢じょう油をふりかけて食べてもおいしいぞ。

〈参考文献〉孫　幼婷著『幼婷さんの北京的点心』(文化出版社)

設定原画

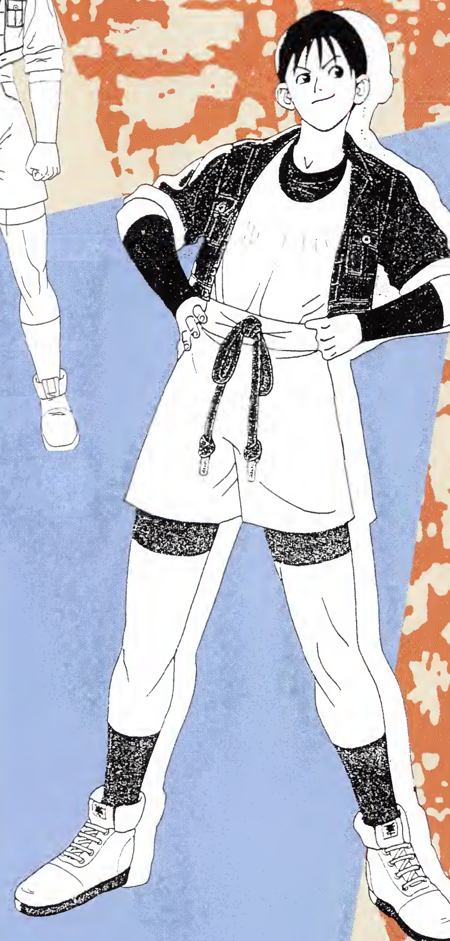


KOF'94

登場した頃は、ちょっと生意気な少年という感じの拳崇。クールな印象を受ける。
（CV／矢野栄路）

KOF'95

前作と一変して、ひょうきんな感じ。これが彼の地なんだろうか？
（CV／矢野栄路）



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q：拳崇を設定した時のエピソードなどありましたらお聞かせください。

A：『KOF'94』開発の際、「KOFはSNKオールスターだから、餓狼や龍虎の他に怒やアテナも出そう!!」ということになり、メンバーを選定していきました。

当然のようにサイコソルジャーチームのメンバーに拳崇が入りましたが、ここで疑問が…。「拳崇って、どんな奴やねん?」そうです。開発メンバーの中に『サイコソルジャー』の開発を経験したメンバーはほとんどおらず、誰も拳崇を知らなかったのです。

結局、名前を使って、一からキャラクターを作り直しました。

Q：『サイコソルジャー』に登場していた椎拳崇とはどういうつながりがあるのですか？

A：名前と大阪弁以外は特に関係ありません。

Q：拳崇が使っている拳法は何ですか？

A：心意拳をもとに色々な中国拳法をミックスしています。

Q：師匠であるチンが使うものとは違うような気がしますが、どうしてですか？

A：個人の資質に合った技を教えています。

Q：拳崇が気に入っている肉マンの銘柄とかありますか？

A：アテナの手作り肉まんです。

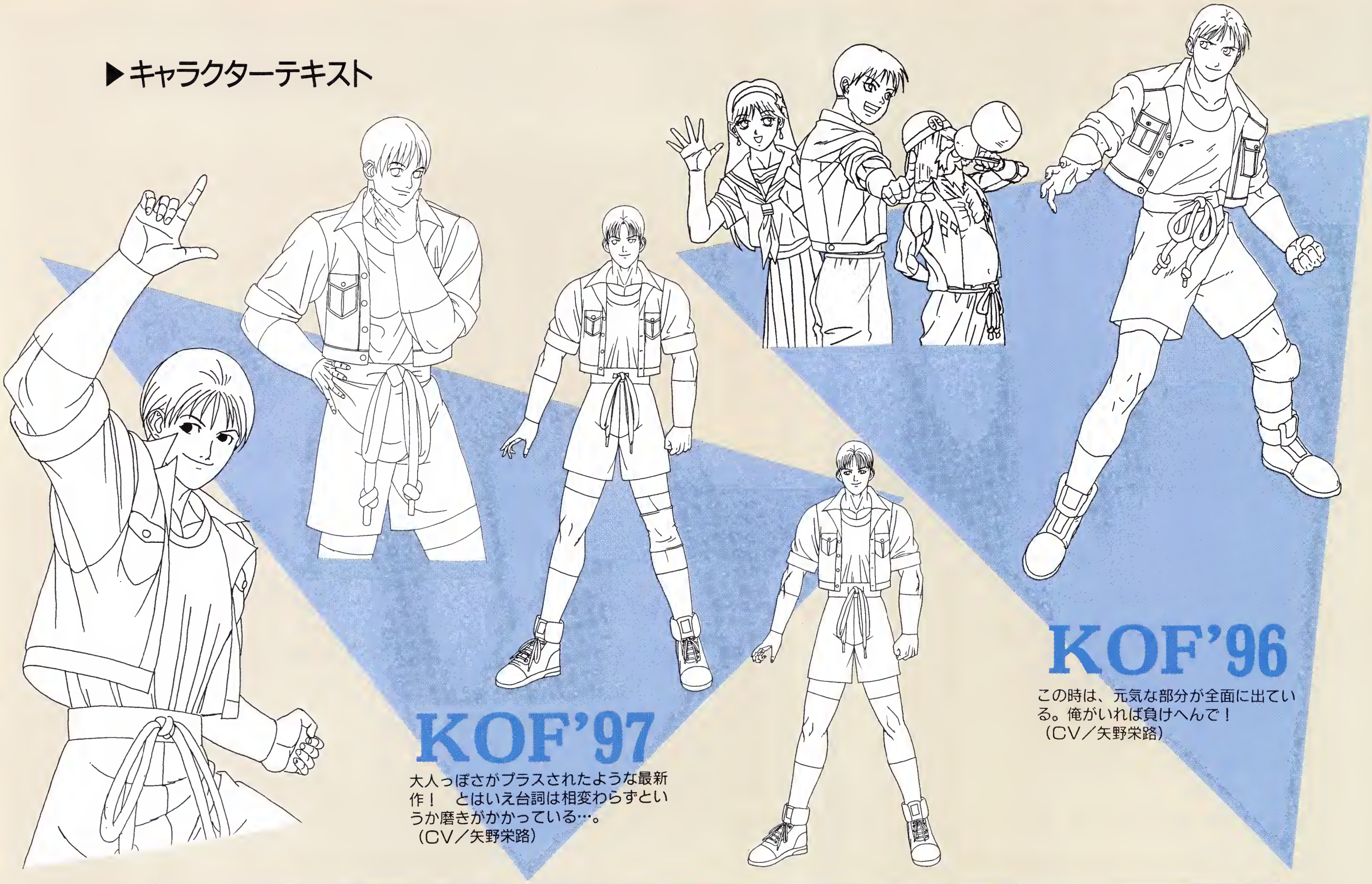
Q：なぜ拳崇はピザマンが嫌いなんですか？

A：ピザまんやカレーまんのたぐいは邪道と考えています。

Q：KOF'97でロバートとかけ合い漫才をしていますが、2人は仲がよいのですか？

A：コブシで語り合った仲です。

▶キャラクターテキスト



KOF'97

大人っぽさがプラスされたような最新作！ とはいえ台詞は相変わらずというか磨きがかかっている…。
（CV／矢野栄路）

KOF'96

この時は、元気な部分が全面に出ている。俺がいれば負けへんで！
（CV／矢野栄路）

特選メッセージ

KOF'94

●勝利メッセージ

・ええ戦いやったな！ 次にやる時はもっと強なっときや！（VS日本チーム）
・みんな可愛いけど、アテナの方がちっとだけ上やな！（VSイギリスチーム）

KOF'95

●勝利メッセージ

・ようオレらの真似しよる奴がおるけどな、あんたら弱すぎるでえ！（VSサイコソルジャーチーム）
・あんたらみんな性格ゆがんでるで！ もっと楽に考えたらどうや!!（VSライバルチーム）

KOF'96

●勝利メッセージ

・オレは強くなるで！ あざやかに！ そしてカッコよくや！ 見とってや！（VS新・女性格闘家チーム）
・この勝ちっぷりは誰にも真似できへん！ 俺のなせる技やでえー！（エディット）

KOF'97

●挑発

・勉強しまっせ！

必殺技一覧



	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97
●必殺技				
超球弾	○	○	○	○
龍顎砕	○	○	○	○
龍連牙	○	○		
龍連牙・地龍			○	○
龍連牙・天龍			○	○
龍爪撃		○	○	○
龍連打				○
●超必殺技				
神龍天舞脚	○	○	○	○
神龍凄煌裂脚			○	○
仙氣発勁				○
肉まんを食う				○

エンディング



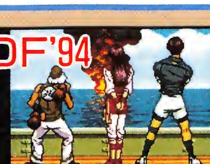
ケンスウ「ちょ、ちょっと、お師匠さん？」

シリアスと見せかけて寝てただけの師匠。そりゃないっス

いつも肉まん食べてるのに…、と思った人もいるのでは？ 成長期なのか⁉



ケンスウ「それよりオレ、腹へったで！」



「さっさと国に帰って パッと行こうや！」

ルガールの船が沈み一応の平和が訪れた

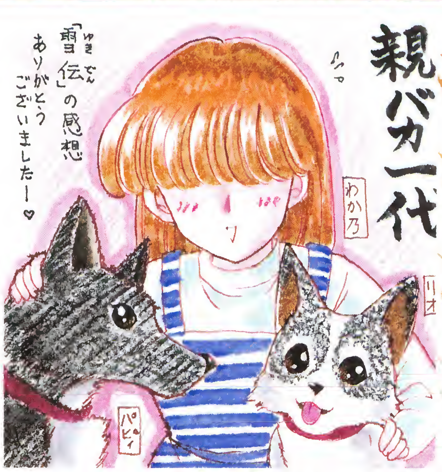
格好つけようとしたのにズッコケてしまう。ちと悲しいかも…



「オレたちの出るまくないですねぇ～、お師匠さん」

次号予告

次回のキャラクターテキストは、実はサムライシリーズ皆勤賞、頼れるお供パピィをつれたアメリカン忍者、人呼んで〝青きイナズマ〟ガルフォードの登場だ！ はるばる海を越えてやってきた日本で、正義のために闘う彼の魅力に、徹底的に迫ってみるぞ！



シリーズ企画

イラスト講座

第2回講師▶ 島津わか乃

プロフィール

○出身地：福岡県（沖縄県在住）
○好きな漫画家：高橋留美子、永野護、吉田聡、西村しのぶ
○好きな画家：シャガール、ミュウシャ
○好きなイラストレーター：白井影二、スィセリー・マリー・ベーカー
○趣味：読書、旅行、ゲーム通販
○特技：猫かぶり
○好きな画材：水彩色鉛筆、水彩マーカー

「イラストの描き方が分からない!」「他の人はどんな道具を使ってるの?」と、日々悩んでいる投稿戦士の諸君、お待たせいたしました。今月もイラスト講座、開講のお時間がやってまいりました!

第2回目である今回は『サムライスピリッツカントリーロード雪伝』でおなじみの島津わか乃先生をお迎えした! ペンネームの由来から、影響を受けた漫画家、イラストを描く時のコツなどなど、色々とお話を聞いたぞ!

ペンネームは好きなキャラから拝借しました(笑)

——イラストまたは漫画を描きはじめたきっかけは何ですか?

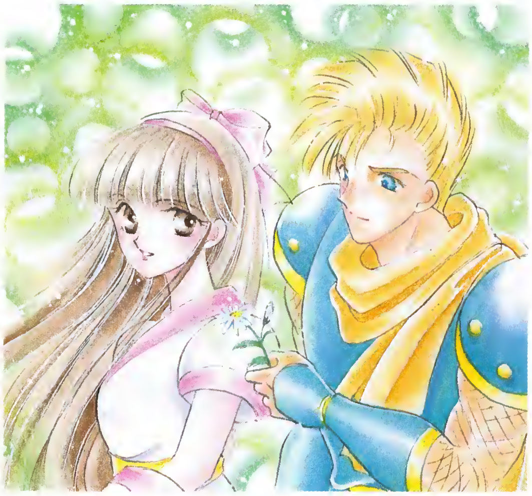
「物心ついた時から、絵を見たり描いたりするのは好きでした。

漫画は小学校5年生の時、漫画が好きな友達の影響で、ノートにコマを割って、〝こんなの描いたよ〟と見せ合ったのがきっかけといえばきっかけです。そのあとはノートや教科書に落書きをする程度だったんですが（笑）。

本格的にペンで漫画を描きはじめたのは、高校で漫研に入ってからです」

——ペンネームの由来は何ですか?

「当時、大人気だったサッカー漫画『キャプテン翼』に出てくる「若島津健」というキャラクターの名字を拝借してしまいました。ファンの方々、ゴメンなさい」


1996年発行の同人誌『君が好き』裏表紙イラスト

——影響を受けた漫画家の方は誰ですか?

「和田慎二先生、松本零士先生、山田ミネコ先生、島本和彦先生などです。弟がいたせいか、少女漫画よりも少年漫画の方を多く読んでいました。どうも、魅力的な女性キャラクターが活躍する話が好きなようです」

描いた時の気持ちが伝わるような絵が描きたいです!

——絵を描く時に意識しているのはどんなことですか?

「キャラクターの表情を生き生きと描くことですね。

デッサンは描く度に〝違ーうっ!〟みたいな感じで…と


1996年発行のフルカラー便せんのイラスト

ほほなんですけどね」

――絵を描く時に目標にしていることは、どんなことですか？

「描いた時の気持ちが伝わるような絵が描けたら、と思っています。あとは苦手な男性キャラ、特に筋肉がしっかり描けるようになれればと思っています」

――構図やポーズはどうやって考えるんですか？

「キャラクターの性格に合いそうなポーズはどんなポーズかな？ なんて考えながら決めています。

あと構図ですが、実はコレが大の苦手で、特に全身をうまく描きこなせないので、ものすご～く苦労してます。ひたすら、あーでもない、こーでもないと色々な漫画やイラストを見て参考にしています。他にも、映画やアニメなんかも参考にしています」

――画材は何を使ってるんですか？

「カラーでは、おもに水彩カラーインク、水彩色鉛筆、パステル、水彩マーカーなどを使っています。コピックなどの油性のものは使いこなせないんです。紙はワトソン、マーメイド、画用紙などを使っています。

モノクロは、主線はGペン、細いところは丸ペンを使い分けています。特にメーカーにはこだわっていません。インクは製図用の物。これは乾きが早いので重宝してます♡」



1994年発行の同人誌『西むくお侍』表紙・裏表紙イラスト

センスを磨くのも絵を上達させる第一歩！

――どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

「色々な絵をどんどん描いてみることが大切だと思います。あと、描くだけじゃなくて頭の中で〝どんな絵を描きたいか〟を色々とイメージしてみるとか。

それと、絵を描くだけじゃなくて色々なものを見たり、聞いたりしてセンスを磨くことも大切だと思います。なぜなら、私はセンスが米粒大で、すごく苦労しているからです（笑）」

――投稿して掲載されるコツとかありますか？

「私自身、あまり投稿をしたことがないので参考になるかどうか分からないのですが、まず第一には描くキャラクターに対して愛をこめることかな（笑）。

技術的な面では、他の方が描いたイラストを参考にするのがいいと思われます。

それとやっぱり、気持ちが伝わってくるような絵が編集の方々の心を揺さぶるのではないかと思います。

一枚のハガキに魂をこめて、レッツトライ!!」



1997年発行の同人誌『サムライスピリッツカントリーロード降臨伝』裏表紙イラスト

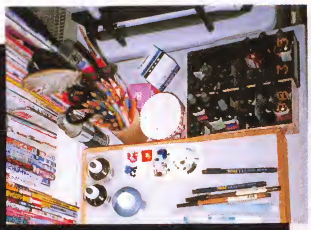
仕事場&画材紹介



仕事机のまわり。機能的に整理されている感じだ



棚には資料がビッシリ！ なんとこの他に2つあるそうだ



右上がカラーインク。中央の綿棒はパステル愛用者の必須アイテム



カラー原稿用の画材。パステルの色の種類がすごい



モノクロの道具。中央の白のミルキーペンは細かい修正時に超便利

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト製作過程を大公開！　これを参考にして、君も絵をレベルアップさせよう！

1 下絵

今回のイラストは、依頼があった時から、とにかくナコルルを描きたいなぁという気持ちがありました。

構図を考えるために、ナコルルの顔のアップや上半身、全身など色々なラフを描きながら、ナコルルらしいイメージのイラストをクリーンアップしました。人物だけでは寂しいと思い自然の中にいる感じのイラストにしました。

下描きは、鉛筆でできるだけ丁寧に描くように心がけました。





構図と人物を決めていざ下描き！　背景もしっかり描きこむ

2 ペン入れ

ペン入れは、ライトボックスを使って、下描きを別紙に写します。

下描きと色塗り用の紙を分けるのは、下描きで描き直しなどして、紙がけば立つのを防ぐためです。

この時の紙は、少し大きめのものを用意します。なぜ大きめの紙かというと、端を使って試し塗りをして、その紙での色の出具合などを確認するためです。





下描きした絵をトレス台を使って、別紙に写す

3 色つけ

色は薄い色、おもに肌色から塗っていきます。それで徐々に濃い色をつけていき、最後にはみ出した部分などをホワイトで修正したり、効果をつけたりします。

このイラストは、全体的に「ふわっとした」感じを出したかったので、バックやナコルルの肌にパステルを使ってみました。

ただ、衣の感じがちょっとうまく描けなくて、まだまだ勉強が足りん！　という感じですね。うーん…。ナコルル、ごめん…。



最初は肌色など薄い色から塗っていく



バックにパステルを使い、ホワイトで仕上げる



さまざまな過程を得て、生き生きとしたナコルルの完成！

PRESENT!

今回制作したイラストを抽選で1名様にプレゼント！　ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そしてこの記事の感想をご記入のうえ、〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「イラスト講座・島津わか乃先生イラストプレゼント係」まで。締切りは、5月9日必着。発表は7月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、ご了承ください。

残念ながら3月号で終了してしまった『サムライスピリッツカントリーロード雪伝』。今回は島津先生のイラスト講座ということで、その番外編を描いてもらったぞ！ その後の彼らの様子はいかに！



ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

KOF'97 ドッグタグ(金、銀)

草薙　京、八神　庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の
5種類1セット

金と銀のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。

価格:1,890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:DT-KOF-01

KOF'97 革キーホルダー(黒、茶)

草薙　京、矢吹真吾、七枷　社、クリス、シェルミー
の5種類1セット

黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。

価格:1,890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:KK-KOF-02



KOF'97 ドッグタグ（金、銀両方）か、革キーホルダー（黒、茶両方）をお買い上げの方先着50名様に、SNKゲームパンフレットをプレゼント！

B・O・F マスコットキーホルダー



5種類1セット

価格:1,575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01

ナコルル&リムルル Tシャツ



価格:2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-NR-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

蒼月&火月Tシャツ

価格:2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-SK-02
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



KOF'97 ぬいぐるみ

Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー
Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3,675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01



申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は5月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
価格:20、790円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:H-NCZ-03
SOLD OUT !

●NEO・GEOCD
価格:34、440円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:H-NC-02
SOLD OUT !

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-02
　ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4、095円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-03
　ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
SOLD OUT !

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNV-01
　ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CAB-01
　21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-SAV-01
　音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-MAV-02
　音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-02
　ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-03
　ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
SOLD OUT !

サムライスピリッツ タペストリー

在庫僅少



5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2（594mm×420mm）

ネオジオウォッチセレクション

価格:各1、995円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:WA-NG-01



④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。
①番、②番、③番は売り切れです。

ネオジオステッカー



価格:2、310円
送料:C（送料一覧表参照）
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm

KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）
※チチウシは含まれておりません。

リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）

キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）

テリーキャップ



フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:CP-TER-01
SOLD OUT !

草薙　京ジャケット



価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット



価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01

八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表
A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1、000円、2セット以上1、500円
G=1セットにつき1、000円
送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】 ☎03-5395-9513
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

最新音楽 CD&VIDEO

CD

餓狼シリーズ最新作 オリジナルCD登場!!



リアルバウト餓狼伝説2
THE NEWCOMERS
-ORIGINAL SOUND TRAX-
SNK　新世界楽曲雑技団

●4月17日発売
1,890円
CD:PCCB-00310
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
予約特典:スーパーピクチャーCD

餓狼ファンのみなさん、お待たせいたしました! 餓狼シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』がついに登場です!!

ちまたでは、かなりおもしろいと評判のようですが、タイトルの長さもかなりのもの(笑)。そのタイトル通り、新キャラの2人は先月号でお披露目されました。みんな使ってるかな? リックの強さと香緋の可愛らしさは使う価値アリでしょう! 今月号のRB2の攻略記事読んで、みんながんばってね♡

はてさて、その新キャラですが…この先のディレクターノーツを見てくれたら分かるけど、どうやら2人だけでは終わらないような感じが…。多すぎて掲載できなかったけど、曲目表にもキャラクター(ステージ?)音楽とボイスの中に『?』の文字が…。このパターンはいつもだとボスキャラなんだけど、はて…?

まだまだ謎に包まれているので、CD聴いてイメージふくらませるとか、自分で探してみるのもよいかも。

何はともあれ、1年振りの餓狼だし、存分に楽しまなきゃね!

ディレクターノーツ

『REAL BOUT餓狼伝説』シリーズに、新作が登場!! 今回は『餓狼伝説3』以来のニューキャラクターがお目見えです。

現時点で2人(本当は?)いる新キャラクターは、どうやら人気の方も急上昇している模様で、他のおなじみのキャラクターたちも負けてはいられない! とばかりに、熱い闘いが展開されているようですね。

"サイトロンオリジナルサウンドトラックス"の、記念すべき第1弾リリースとなるこの作品、キャラクターテーマ曲も、新曲あり、アレンジありと、聴きごたえ充分。ボイス&S.E.コレクションもたっぷり収録。

このCDを隅々まで聴いて、『リアルバウト餓狼2 THE NEWCOMERS』にどっぷりはまってください。

CD

大人気の『メタスラ2』音楽もパワーアップ!!

今月2枚目の紹介は、同じくSNK 新世界楽曲雑技団による『メタルスラッグ2』です♡

大人気だった前作より、キャラもシステムもパワーアップして帰ってきた『メタスラ2』、喜んでる人も多いんじゃないかな。元々おもしろいゲームだったし、それも当然だよね。

キャラは、前作はマルコとターマ2人きりだったのが、今回は女の子も使えちゃう! ってんで、さっそく使ってみた人もいることでしょう。新しい乗り物も登場したし、システムも…。基本操作は変わっていなくて、前作をプレイした人にはありがたいよね。しかし、あのプレイヤー変身システムには驚き。食べすぎると太ってしまうって、何か現実味あるよな…。

そういえば、この『メタスラ』シリーズには、膨大な量の裏設定があるのだ。知らなくても全然困らないんだけど、知っている幸運な人は「ラッキー!」と思って、倍楽しみましょう。

前作をプレイした人もしていない人も、みんな楽しめる『メタスラ2』。2人同時プレイもアツイので、友達誘ってやるナリ! もちろん、音楽もちゃんと聴いてね♡

ディレクターノーツ

アクションシューティングゲーム『メタルスラッグ』の続編『メタルスラッグ2』が、ついに登場しました。

前作のキャラクターから新たに女性兵士が加わったり、システムの方でもユニークで細かいアイデアが随所にちりばめられていたりと、アクションシューティングの「おもしろさ」が大幅にパワーアップしています。

サウンドの方も、前作のテーマを多少残しつつ、よりバラエティ豊かにパワーアップしています。まさに「おもしろさ2倍」のアルバムになりました。

今月の"サイトロンオリジナルサウンドトラックス"は、SNK 新世界楽曲雑技団作品の2重奏です。2倍の2乗でお楽しみください。

メタルスラッグ2
-ORIGINAL SOUND TRAX-
SNK　新世界楽曲雑技団

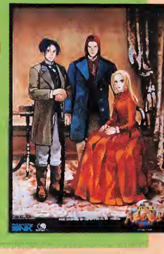


●4月17日発売
1,890円
CD:PCCB-00311
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
予約特典:スーパーピクチャーCD

NEO·GEO FREAK

読者プレゼントコーナー

1
〜幕末浪漫〜
月華の剣士
ネオジオCD版ポスター
/5名(SNK)



2
メタルスラッグ2
ポスター/5名
(SNK)



3
ブレイジングスター
ポスター/5名
(SNK)



4


バイス
コスチューム
Sサイズ/1名
(コスチュームパラダイス)

5


大塚明夫　サイン色紙
/3名

6
〜幕末浪漫〜
月華の剣士
ARRANGE SOUND TRAX
/3名(サイトロン&アート)



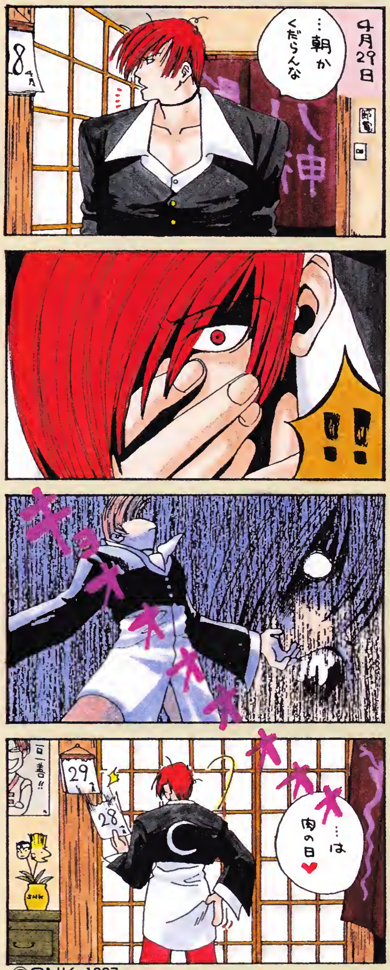
7
〜幕末浪漫〜
月華の剣士
どらまCD
/3名(サイトロン&アート)



8


京バッチ/5名
(ネオジオフリーク編集部)

月刊4コマFREAK
作・画／坂崎拓海



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは5月9日必着。発表は7月号（6月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク3月号プレゼント当選者発表

①KOF'97　ネオジオCD版ソフト
沼尻大・千葉県／上吉原勉・岐阜県／平盛雅寛・広島県／美馬俊子・高知県／柴田詩織・静岡県

②〜幕末浪漫〜月華の剣士　ネオジオCD版ポスター
御厩美穂・大阪府／辻克彦・三重県／上杉旭・栃木県／林直人・徳島県／徳田博司・神奈川県

③ティンクルスタースプライツ　テレカ
船岡和寿・東京都／鎌井明・千葉県／藤崎大樹・愛知県

④侍魂〜サムライスピリッツ〜　リバーシブルポスター
桃宇由也・沖縄県／磯悠太・栃木県／門誠司・三重県／片寄真由美・福島県／斎藤和彦・青森県

⑤ティンクルスタースプライツ　ポストカード
毛利知嗣・島根県／塚辺大・福岡県／平井宏幸・三重県

⑥〜幕末浪漫〜月華の剣士　音楽CD
佐伯ふみ・千葉県／大前和也・岡山県／髙千穂諒・熊本県

⑦水津光司　サイン色紙
向井かずこ・静岡県／前田貴士・徳島県／兼武一文・岡山県

⑧データイーストカレンダー
鎌形真樹・神奈川県／太田裕子・福岡県／菅通孝・千葉県／片平有紀・静岡県／堂園勝拓・山口県／石田あづさ・愛知県／竹村賢一郎・埼玉県／上村幸子・埼玉県／関口仁・岩手県／佐藤音葉・東京都／他10名

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 6月号予告

次号は5月9日発売　定価590円(本体562円)

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS～全キャラ対人戦攻略

メタルスラッグ2～ミッション6攻略

ブレイジングスター～ステージ5攻略

◆特集Ⅰ 創刊3周年特別企画 内容は秘密♡

◆特集Ⅱ KOF データランキング②

◆特集Ⅲ イラスト講座 第3回講師／日向星花

◆キャラクターテキスト
ガルフォード(サムライスピリッツシリーズ)

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ?

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK　5月号
第4巻第5号　通巻第36号
1998年5月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL.03-5992-2051
広告営業TEL.03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL.03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信，林由貴恵
●編集スタッフ／小野省悟，脇田明美，片山恵子，稲葉祥子，佐土原健二，上原朋之，五十嵐由美，平田政憲，蒲地美樹，森さくら
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／田原節子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，根津修一，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中"艶"
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

先着順! 編集後記

●求人広告のため、またしても編集後記は"先着順"。その事を伝えるだけのために、私の後記はあるようなものである。たまには新井くんのように馬鹿な事ばかり書いてみたい…。（勝俣）

●引っ越し完了。2年前の引っ越しの時にほとんどなかったオモチャが激増えてるのに驚く。トレカも倍増。なんかNFに入ってから精神年齢下がってるような気が…成長しろ俺。（新井）

●鳩が飛び立つ夢を見た。久々にマジで感動させてもらったよ、たばるん♡ 何かつらいことがあった時はマックスのように笑ってみるよ、フハハハハ…。次は共に墜ちる夢でも見るかな?（林）

●逃げちゃ駄目だ、逃げちゃ駄目だ、逃げちゃ駄目だ…。もはや化石に成り果てたネタですが、ここ数ヵ月の心境はこれしかないっス。疲れた心の補完計画はサクラ2で遂行中よん。（小野）

●取材でSNKの開発部長にお会いしました。今年もKOFは現在制作中とのお言葉。喜ばしいことではありますが…、お仕事も比例して増えますなぁ。KOF京とどっちが早く…?（五十嵐）

●RB2はフランコ、ギース、リックでかなり楽しめそう。でも、チンで遊んでたらモのボブにA級で滅殺されてちょっとしおしお。ボブの同キャラで1回勝ったからいいか。（ジェイケイ）

●RB2で遊んでいたら、ゆーちとかいう怖いおにいさんにやられてしまいました（小学1年たかっぴー）。つーかそのうち滅殺してやるか。あっ、隠しキャラが超気になるな～。（鷹）

●RB2のボブかなりイケてます。JKどんや鷹しゃんが楽しそうにボブをやってます。コレがどういうことか分かるかな? ふへへ。早く新宿でボブ使ってウハウハしたいぃ。（モリスケ）

●美味しいチョコありがとね♡ 話しは変わり、最近だるくて調子悪いっす。でも、RB2のビリー（ギターねぇけど）は楽しい。蒼い稲妻BJB-98で俺のキラークイーン炸裂!（ゆーち）

●メタスラ2、ページが少なくて隠しアイテムとか捕虜とか全部紹介できず。2面の黄金コウモリとか。ごめんなさい。ブレイジングは4千万目前。これからが勝負ですな。いえる。（DSP）

編集・攻略スタッフ募集中!!

〈攻略スタッフ〉

●格闘ゲーム、RPG、シミュレーション、アドベンチャー、アクション等のジャンルの内1つでも得意なものがあり、都内近郊にお住まいの方（高校生以下は不可）。文章に自信がある方歓迎します。

〈編集スタッフ〉

●下記①～③のいずれかに該当する方。①あらゆるジャンルのゲームに精通した方、②ゲーム以外のジャンルでの編集経験が2年以上ある方、③マッキントッシュのアプリケーション（クォーク、イラストレーター、フォトショップ等）に精通している方。いずれも編集の仕事に意欲のある20歳以上の方（アルバイトでも可）。

〈応募方法〉

●ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、自己PRを添えて、〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 NF編集部「編集スタッフ募集」係、または「攻略スタッフ募集」係までご応募ください。詳細は面談の上決定いたします。応募より1ヵ月経っても連絡がない場合、採用を見合せたものとご了承ください。

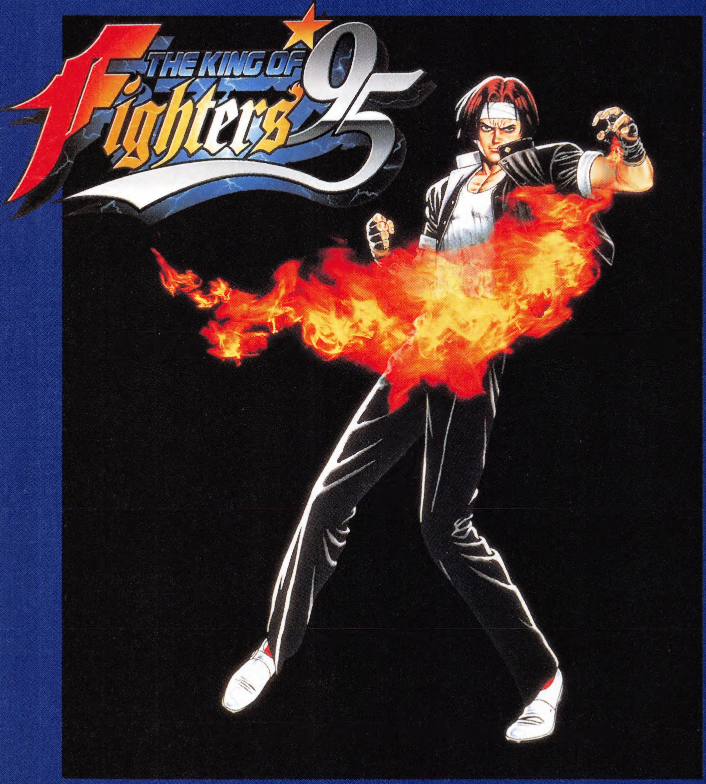


女神異聞録ペルソナ コミックアンソロジー
全4巻
通販価格 1000円
最新刊4巻
表紙：沢内幸代
©ATLUS
コミックアンソロジー
表紙■金田莉保
執筆者■佐倉けんいち
硝音あや 沢内幸代ほか
©ATLUS 1997
豪華台紙付き！
ポストカードセット
5種1組 通販価格360円
テレホンカードセット 3種1組 通販価格3600円
デビルサマナー ソウルハッカーズ
ザ・キングオブファイターズ
©SNK 1997
コミックアンソロジー「格闘の王様」
2巻
執筆者
佐倉けんいち
通販価格 1000円
まつもと巨人
桃八号
横須賀れん ほか
表紙■ルーガルガメ夫
ピンナップ■ひらのわたる
テレホンカード
KOF96 4人組
画/ほたか乱
通販価格1200円
京+ちづる
庵+ゲーニッツ
ピンズバッジセット 2種1組 画／佐倉けんいち
通販価格 各1200円
©SNK 1996
庵＆京セット台紙付き
画/沢内幸代
通販価格2400円
©SNK 1996
月華の剣士
©SNK 1997
クリアファイルセット
3種1組 通販価格1050円
ハイブリッドテレカ
(シルバー)
シリアルナンバー入
通販価格2100円
①楓 ②雪 ③御名方守矢 ④一条あかり ⑤鷲塚慶一郎
テレホンカード 通販価格 各1200円
限定200 残りわずか！
ジッポーライター
通販価格8190円
©ATLUS
女神転生10周年記念
サイキックフォース
オリジナルビデオアニメーション
レーザーディスク ビデオカセット
LD&VC
第1巻
通販価格各7140円
VC:SHVA-1019 LD:SHLA-1019
第2巻
1998年5月発売予定
製作発売■株式会社ブロッコリー
販売■株式会社ビームエンタテインメント
©TAITO CORPORATION 1996／大貫健一
サイキックフォース
通販価格1000円
表紙■大貫健一
執筆者■大貫健一
秋葉デンキ なると真樹 ほか
最終7巻
サイキックフォース オリジナルドラマCD
3月20・21日東京ゲームショウ
4月5日サイキックジャンキーフェアIII
にて先行発売
4月11日全国発売
文化放送「超機動放送アニゲマスター」
にてオンエアしたラジオドラマを収録
通販価格3000円
©TAITO CORPORATION 1996 ©BROCCOLI 1998
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
ショッピングのついでに遊びにきてね
TVCM放映中！
「時空転抄ナスカ」
テレビ東京系月曜25：15～
「熱砂の覇王ガンダーラ」
WOWOW金曜25：00～
新宿店 OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンタ MORE5F
池袋店 OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
秋葉原店 OPEN／11:00～20:00
(日・祭11:00～19:00)
TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル
京都店 OPEN／10:00～23:30
TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F
長野店 OPEN／11:00～20:00
TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6
K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
セガゲーマーズ OPEN／10:00～20:00
TEL／03-5256-8123（代）
東京都千代田区外神田1-10-9
ハイテクランドセガ5F
藤沢店 OPEN／11:00～21:00
TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2
東急プラザB1サンパティーク内
セガゲーマーズ布施店 OPEN／10:00～20:00
TEL／06-783-7006
大阪府東大阪市長堂1-1-1セガワールド布施2F
この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品種・商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーNF係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

KOF'94〜'97に登場した
全キャラのグラフィック＆設定資料が
1冊の超豪華な完全保存版に!!

『KOFキャラクターズ(仮)』

4月27日、NF編集部より緊急発売!!





KOFシリーズに登場した全45キャラを完全網羅したNF
別冊『KOFキャラクターズ(仮)』の発売が決定!!
イラスト、必殺技、衣装、勝ち負けポーズ等のグラフィックの
他、ボイス＆メッセージや設定原画等の資料集を収録!
KOFのキャラクターの事ならこれ1冊でOKという
超豪華な完全保存版だ!!
ファンならずとも"絶対に買い"のオススメ品!

KOFファン必携の1冊!!





判型：AB判／頁数：128頁／予価：2,200円＋税
発行：芸文社　企画・制作：ネオジオフリーク編集部

好評発売中！



〝オロチの血〟の謎に迫る!!
KOF～オロチ完結編
◆判型：AB判／頁数：128頁／￥1、600＋税



NF攻略陣による最強攻略本!!
侍魂～サムライスピリッツ～完全攻略マニュアル
◆判型：AB判／頁数：128頁／￥1、700＋税

※ここに掲載されている書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

月刊ネオジオフリーク 5月号 リアルバウト餓狼伝説2 全キャラ技解析&対人戦講座

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

月刊ネオジオフリーク NEO・GEO FREAK 1998年5月号

1998年5月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第5号／通巻36号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170-8427 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業） ☎03・5395・6314（編集）

定価590YEN 本体562yen

芸文社



雑誌07225-5

T1107225050595